Club Nintendo®

Ausgabe 4 - 1993

ÖS 25,- SFR 3,-

Lost Vikings

SNES

The Legend of Zelda

Link's Awakening

SNES

MechWarrior

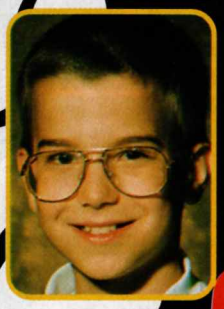
Plus High Scores, Briefen und Spielerprofilen

5 Seiten Classic NES Tips und Tricks

Spielerprofile

Name: Roland Hintersteiner Land: Österreich Alter: 11 Lieblingsspiele: SML 2, TMHT 2, Looney Tunes Höchstpunktezahl: SML 1, Robocop beendet, bei Tetris 159 Linien Hobbies: Game Boy spielen und radfahren Größter Wunsch: In das beste Heft der Welt zu gelangen. (Siehst Du, so einfach ist das!)

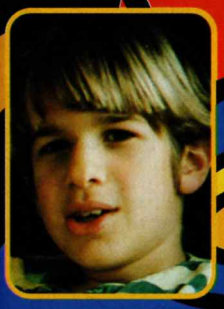
Name: Marco D'Ariezo Land: Schweiz Alter: 14 Lieblingsspiele: Street Fighter II, Final Fantasy, Mystic Quest, Road Runner... Höchstpunktezahl: Street Fighter II mit allen 8 Kämpfen auf Stufe 7 beendet, SMW alle 96 Welten in 2 Stunden Hobbies: SNES, Fußball, Tennis, Gitarre spielen, an Videospiel- Meisterschaften teilnehmen... Größter Wunsch: Meine eigene Videospiel-Zeitschrift erfolgreich veröffentlichen und mein eigenes Videospiel-Geschäft zu führen.



Name: Paul Toifelhardt Land: Österreich Alter: 12 Lieblingsspiele: SMW, SML, Super Mario Kart Höchstpunktezahl: SMW an einem Tag beendet Hobbies: Lesen, radfahren, SNES + Game Boy spielen Größter Wunsch: Alle SNES Spiele zu besitzen und für Nintendo zu programmieren.

Name: Sebastien Willemin Land: Schweiz Alter: 12 Lieblingsspiele: Blades of Steel, Batman 2, SML 1 und 2 Höchstpunktezahl: 7 Mal nacheinander Duck Tales beendet, Batman 2, SML 1 und 2 und Turtles II beendet Hobbies: Game Boy spielen und Rollhockey Größter Wunsch: Hotliner zu werden!

Wenn Du Deinen Namen und Dein Bild im besten Magazin der Welt sehen möchtest, schreib uns einfach! Wir benötigen nicht nur Deinen Namen und Dein Alter, sondern auch Deine drei Lieblingsspiele, Deine zwei höchsten Punktezahlen, Deine Hobbies und Deine Wünsche für die Zukunft. Schreibt schnell, denn je eher wir Eure Profile bekommen, desto größer ist die Chance gedruckt zu werden (man muß aber trotzdem auch gut sein!).



Name: Jean-Vincent Le Be Land: Schweiz Alter: 12 Lieblingsspiele: F1 Race, Knight Rider, TMHT 2 Höchstpunktezahl: Duck Tales mit 10.279.000 Punkten beendet, siebente Welt bei Baloon Kid geschafft Hobbies: NES und Game Boy, Wissenschaft und Abenteuer Größter Wunsch: Alles von Nintendo zu besitzen, das Geheimnis um das Bermuda Dreieck zu lösen!

Name: Fabian Bischof Land: Schweiz Alter: 11 Lieblingsspiele: Maniac Mansion, SMB 3, Simpsons Höchstpunktezahl: 11 Spiele beendet, darunter sind Maniac Mansion, Rush'n Attack, A Boy and His Blob... Hobbies: Lesen, malen, basteln, turnen, NES und PC spielen Größter Wunsch: NES Spiele zu erfinden

Name: Andreas Zechner Land: Österreich Alter: 12 Lieblingsspiele: Total Recall, Blaster Master, SMB und SMB 3 Höchstpunktezahl: SMB, SMB 3, Trojan, Wrecking Crew, Ice Climber und Gremlins 2 beendet Hobbies: NES spielen, schwimmen und kochen! Größter Wunsch: Alle NES Spiele zu besitzen.

Name: Thomas Börner Land: Österreich Alter: 13 Lieblingsspiele: WWF, Probotector Höchstpunktezahl: Probotector in 4 Wochen beendet Hobbies: Fußball, schwimmen, NES spielen Größter Wunsch: Einmal eine Harley Davidson zu besitzen.

Hallo Freunde!

Na, wie habt Ihr den Sommer verbracht? Waren die Ferien schön und erholsam? Für mich nicht - ich habe im Club Nintendo Büro geschwitzt und an den zahlreichen Tips und Tricks gearbeitet, die Ihr in diesem Heft finden könnt. Da gibt es Tips für klassische NES Spiele und selbverständlich kommen auch der Game Boy und das Super NES nicht zu kurz.

Neuvorstellungen dürfen bei uns natürlich auch nicht fehlen. Auf dem Super NES wird es bald ein tolles neues

Spiel namens "The Lost Vikings" geben. Wir präsentieren Euch dieses Spiel schon jetzt und hoffen, daß wir Euch damit schon neugierig auf die starken und schlauen Wikinger machen. Wir berichten auch noch über Mechwarrior, Nigel Mansell's World Championship - ein Rennspiel der absoluten Spitzenklasse - und die Battletoads. Für den Game Boy steht eine kurze Vorschau auf den Superhit Zelda - Link's Awakening auf dem Programm. Berichte über Top Ranking Tennis, Alfred Chicken und Firefighter fehlen auch nicht.

Wir wünschen Euch einen guten Start in den Herbst, viel Spaß in der Schule (Ha, ha, ha!!) und viel schlechtes Wetter, damit Ihr kein schlechtes Gewissen haben müßt, wenn Ihr Nintendo spielt! Bis in zwei Monaten!

NINTENDO ist das eingetragene Markenzeichen der NINTENDO Co. AG und der Name "Club Nintendo" wird mit Erlaubnis der NINTENDO Co. AG. Verwendet. Es darf nichts was im Magazin erscheint, ohne ausdrückliche schirftliche Erlaubnis der NINTENDO Co. AG anderweitig veröffentlicht oder kopiert werden.

© 1993 Nintendo Co. Ltd. All Rights Reserved.

Präsident: Super Mario. Verleger: John Fletcher. Gesaltung: Catalyst Publishing Nintendo Co., Ltd. Satz/Druck: Catalyst Publishing, UK. Club-Büro: Nintendo Fan-Club, Postfach 83, A-5027 Salzburg, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel Hotline, Österreich: 0662/883149: Schweiz: 061/3118836

Alle Spielttiel und - Figuren in diesem Magazin sind eingtragene Marken und Copyrights der NINTENDO Co. AG. Zusätzlich sind die eingetragenen Markenzeichen ™ ® and © für Spiele und Figuren im Besitze der Firmen, welche diese Produkte vermarkten und lizensieren.

SOMMARIO

Super Nintendo

Nigel Mansell 12
Mechwarrior 14
Lost Vikings 16

Game Boy

The Legend of Zelda 5
Top Rank Tennis 6
Alfred Chicken 7
Firefighter 7

Tips & Tricks Special

Game Boy 8
Super Nintendo 18
Classic NES 22

&

High Scores/Hitlisten 4
Club Info 27
Winners 28
Graffiti 30

HITLISTEN

SUPER NES

1	Super Mario World	◆
2	Super Mario Kart	▲
3	Tiny Toon Adventures	▲
4	Zelda III	◆
5	Mario Paint	▼
6	Street Fighter II	▲
7	The Magical Quest	▲
8	King Arthur's World	●
9	Pocky & Rocky	●
10	Sim City	▼

NES

1	Super Mario Bros. 3	◆
2	Super Mario Bros. 2	◆
3	Tiny Toon Adventures	◆
4	The Flintstones	▲
5	Super Mario Bros.	▼
6	Megaman 4	▲
7	The Jetsons	●
8	Gargoyle's Quest	●
9	Yoshis Cookie	●
10	Duck Tales	▼

GAME BOY

1	Super Mario Land 2	◆
2	Super Mario Land	▲
3	The Flintstones	◆
4	Asterix	◆
5	Darkwing Duck	◆
6	Mickey's Dangerous Chase	▲
7	Robin Hood	▲
8	Kirby's Dreamland	◆
9	Looney Tunes	▼
10	Yoshis Cookie	▼

HIGH SCORES

SUPER NES

F-Zero

Markus Stögerer	20.100
Thomas Winter	17.500
Alexander Leitgeb	17.200
Andrea Bauman	12.800

Super Mario World

Mario Lukac	9.999.990
Andreas Burger	9.999.990
Sabine Kurzbock	9.999.990
Willi Schelling	8.733.450
Gregori Mazzoleni	8.570.900
Andrea Taber	3.995.600

Street Fighter II

Ludovic Tosaro	1.057.316
Marc Micoli	807.800
Daniel Aprili	766.400

Super Adventure Island

Vincent Costet	353.800

Super Double Dragon

Sebastien Deletoz	29.100

NES

Tetris

Melanie Schwarz	999.999
Felix Heine	136.678
Jürgen Reiterics	193 Reihen

Duck Tales

Jürgen Reiterics	24.454.000
Relix Heine	12.797.000

Double Dragon II

Jürgen Reiterics	69.950

Solar Jetman

Andreas Doubrava	88.863

Pin Bot

Felix Heine	11.973.540

Kung Fu

Felix Heine	667.870

Super Mario Bros. 3

Thomas Meißnitzer	1.362.060

TMHT

Olivier Bleicker	1.223.300

Track & Field

Patrik Neuenschwander	152.780

GAME BOY

Super Mario Land

Roland Hintersteiner	403.106
Michael Heldner	982.290
Thomas Schneider	999.999
Steve Petitpierre	484.750

Tetris

Roland Hintersteiner	159 Reihen
Michael Heldner	185 Reihen
Puria Ordubadi	530.035

Home Alone

Michael Heldner	540.000

Castlevania

Michael Heldner	26.790

Duck Tales

Michael Heldner	15.091.000
Manuel Banz	10.129.000

Golf

Harald Brandstätter	-5
Albert Müller	-22

Revenge of the 'Gator

Michael Terzer	999.870

Pacman

Harald Brandstätter	24.970

Zelda: Link's Awakening

Bereite Dich auf das Abenteuer Deines Lebens vor, denn das Spiel, von dem jeder geglaubt hat, daß es für ein Handheld System nicht zu verwirklichen sei, kommt in Kürze auf den Markt.

Link macht sich auch auf dem Game Boy auf den Weg, um in "The Legend of Zelda: Link's Awakening" die Hauptrolle zu spielen. Wie man es von so einem umfangreichen Spiel erwarten kann, wird das die größte Game Boy Kassette bisher, mit einem riesigen batteriegestützen Speicher von 4 Megabit, der in diese unglaublich kleine graue Hülle gequetscht wurde. Das Spiel ist nicht einfach eine Kopie eines der vorangegangenen Zelda-Spiele. Nein, dieses Abenteuer wurde speziell für den Game Boy entwickelt. Es besitzt eine große Landkarte und völlig neue Herausforderungen, die Zelda Fans zum Haareraufen und Nägelkauen bringen sollten.

Falls einige von Euch mit der Geschichte der Zelda Spiele nicht ganz vertraut sind, geben wir Euch ein bißchen Nachhilfeunterricht.

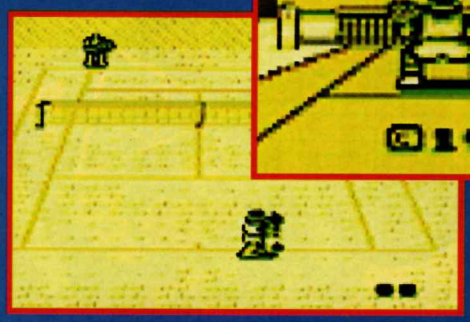
"The Legend of Zelda" erschien in den 80er Jahren auf dem NES und bald wurde ein zweiter Teil "The Adventure of Link" entwickelt. Mit der Erfindung des Super NES mußten sich Link, Zelda und die restlichen Einwohner von Hyrule natürlich sofort für das neue System in "The Legend of Zelda: A Link to the Past" bereit machen. Viele Jahre nach dem ersten Spiel und über 9 Millionen weltweit verkauften Zelda Spielen, hast Du nun die Chance die Welt von Link durch Deinen Game Boy zu betreten.

Top Ranking Tennis

Der Sommer ist da! Gibt es eine bessere Ausrede, Deine Shorts anzuziehen, Deinen Tennisschläger auszugraben und Dich auf den Platz zu begeben, um mit dem Netz zu kämpfen? Wenn das alles etwas zu anstrengend für Dich klingt, haben wir eine tolle Lösung für Dich - in Form von Top Ranking Tennis, dem heißesten Sport-Titel dieses Sommers!

INFO

SPIELTITEL	Top Ranking Tennis
HERSTELLER	Nintendo
GERÄT	Game Boy
STIL	Sport
SPIELER	Vier



Es geht los!

Gut, begeben wir uns gleich mitten in die Sportaction hinein und sehen wir uns an, was dieses Spiel alles zu bieten hat.

Nun, wenn Du das Game Boy Game Link Kabel oder einen Vierspieler Adapter besitzt, dann kannst Du mit bis zu drei Deiner Freunde spielen. Die Bewerbe finden im Einzel und im Doppel statt.

Als einzelner Spieler kannst Du gegen den Computer antreten und Dich durch die Weltrangliste nach oben spielen. Du kannst auch ein Team mit einem Computerspieler bilden und schnelle und spannende Doppelspiele austragen.

Status und Rang

Ein großer Vorzug dieses Spiels ist es, daß es Deine Erfolge automatisch abspeichert, sobald Du ein Match beendet hast und einen neuen Platz in der Rangliste einnimmst. Wenn Du das Match natürlich nicht gewinnst, fällst Du in der Rangliste. Ein Sieg bedeutet einen besseren Rang in der Liste der Besten dieses Sports.

Wenn Du gegen den Computer im Doppel antrittst, kannst Du Deine Gegner mit einem Handicap ausstatten. Wenn Du denkst, daß Du gut genug bist, kannst Du Deinen Gegnern gute Fähigkeiten geben, um ein wirklich spannendes Match zu erleben.

Flair, Finesse und Schlägerkünste

Dein Repertoire an Schlägen, Geschwindigkeiten und Deine Fähigkeit unter Druck gut zu spielen sind von größter Wichtigkeit, wenn Du bis auf den ersten Platz der Rangliste vordringen willst. Hier sind ein paar nützliche Tips.

Du kannst alle vier Knöpfe benutzen, um den Ball zu schlagen. Du kannst "Select", "Start", "A" und "B" benützen. Das Steuerkreuz muß gemeinsam mit den Knöpfen verwendet werden, um dem Ball Auftrieb, Topspin, Backspin und eine Richtung zu geben. Es wäre daher sehr ratsam, zuerst einige Trainingsspiele zu absolvieren, damit Du Dich an das Kontrollsystem gewöhnen kannst.

Alfred Chicken

Alfred Chicken scheint einige Probleme zu haben, es hat jemand alle seine Diamanten gestohlen. Nun muß Alfred in seiner ganzen Welt herumreisen, um die Juwelen wieder einzusammeln. Natürlich ist das nicht so einfach, wie es sich anhört. Wir haben vergessen, Dir mitzuteilen, daß Du an aufziehbaren Spielzeugmäusen, Minen, Raketenwerfern und noch einigen anderen Überraschungen vorbeikommen mußt. Aber keine Angst, Alfred ist kein durchschnittliches Huhn, er kann nicht nur über kurze Entfernungen fliegen, sondern auch seinen Schnabel dazu benützen, um Feinde zu besiegen. Unser Held kann aus großen Höhen auf seine Feinde herabstoßen, sein Schnabel macht ihn dabei zu einem tödlichen Bomber-Huhn.

Wie man es von einem Nintendo Plattformspiel erwartet, ist "Alfred Chicken" vollgepackt mit geheimen Räumen und Levels, die sich hinter allen möglichen Dingen verstecken können. Die Möglichkeiten reichen von Teilen der Landschaft bis zu verborgenen Türen hinter geheimen Blöcken.

Also, schnalle Deinen Hühnerschnabel um, putze Deine Federn und bereite Dich darauf vor zu fliegen, zu tauchen und zu hüpfen, um durch die verrückte Welt von Alfred Chicken zu reisen.

INFO

SPIELTITEL	Alfred Chicken
HERSTELLER	Mindscape
GERÄT	Game Boy
STIL	Action
SPIELER	Einer

Firefighter

INFO

SPIELTITEL	Firefighter
HERSTELLER	Mindscape
GERÄT	Game Boy
STIL	Action
SPIELER	Einer

Hast Du Dir schon jemals überlegt, wie mutig diese furchtlosen Feuerwehrleute sein müssen? Hast Du Dir schon jemals gewünscht, Dich selbst durch gefährliche, brennende Gebäude zu schlagen und hilflose Opfer zu retten?

Nun, hier ist Deine Chance. Du bist unser Feuerwehrheld und mußt den Wasserschlauch dazu benützen, Dir einen Weg durch unterschiedliche Gebiete zu bahnen. Die Aufgaben reichen von einem brennenden Haus, über flammende Abwasserkanäle bis zu einer Parkgarage, in der ein wahres Inferno ausgebrochen ist.

Du mußt mit Deinem Schlauch die Flammen löschen, wenn Du Dich zu den hilflosen Opfern des Feuers durchkämpfst und

diese hinaus zum wartenden Krankenwagen trägst. Das klingt einfach? Haben wir schon erwähnt, daß Du nur eine bestimmte Menge Wasser zur Verfügung hast. Du mußt auf Deinem Weg mehr davon aufsammeln. Die Feuer bewegen sich nicht nur, sondern haben auch die Angewohnheit wieder aufzuflammen, wenn sie nicht vollständig gelöscht wurden.

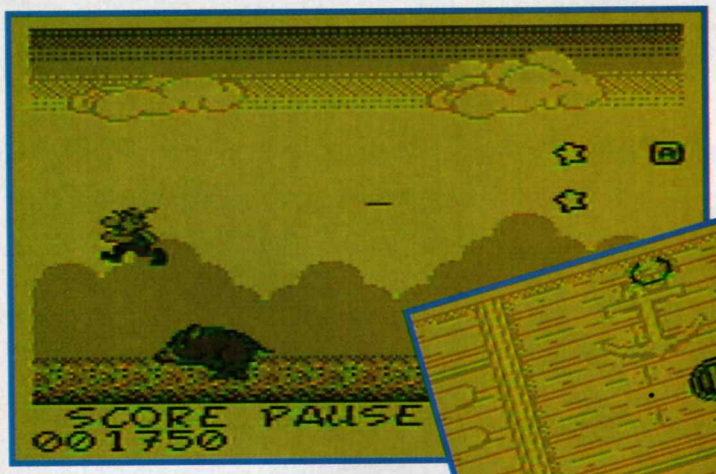
Wie wenn das nicht schon genug gewesen wäre, mußt Du auch noch gegen ein Zeitlimit ankämpfen. Also, setze Deinen Feuerwehrhelm auf und mache Dich bereit, alles zu löschen, was Dir vor Augen kommt. Denke daran, daß Zielgenauigkeit sehr wichtig ist, wenn Du mit dem Wasser auskommen willst und gerade ein riesiger Feuerball auf Dich zukommt.

ASTERIX

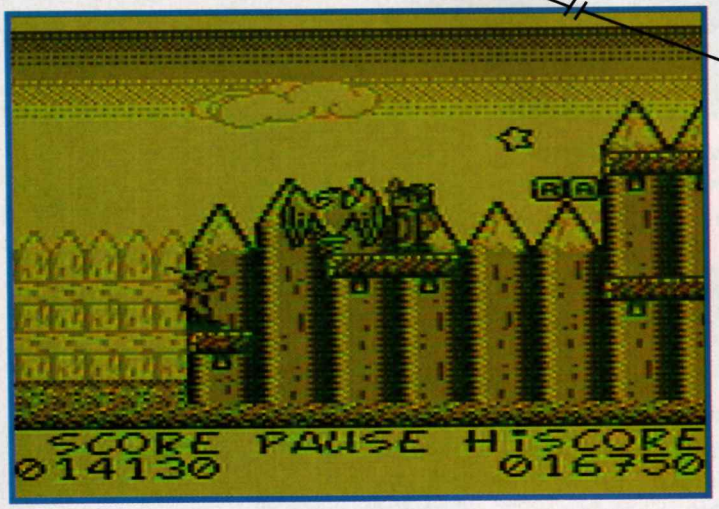
Asterix und seine Freunde sind zu einem Abenteuer auf Deinem Game Boy aufgebrochen. Sie können Deine Hilfe aber gut gebrauchen. Falls Du ein bißchen Hilfe von uns brauchen kannst, lies weiter und vielleicht machen es Dir unsere Tips und Tricks möglich, das

ABENTEUER ZU BEENDEN.

Sterne kann man überall im Land von Asterix finden. Denke daran, für jeweils fünfzig eingesammelte Sterne wirst Du mit einem Extraleben belohnt. Du kannst auch Extraleben verdienen, indem Du die Kränze einsammelst, die in jedem Level erscheinen.

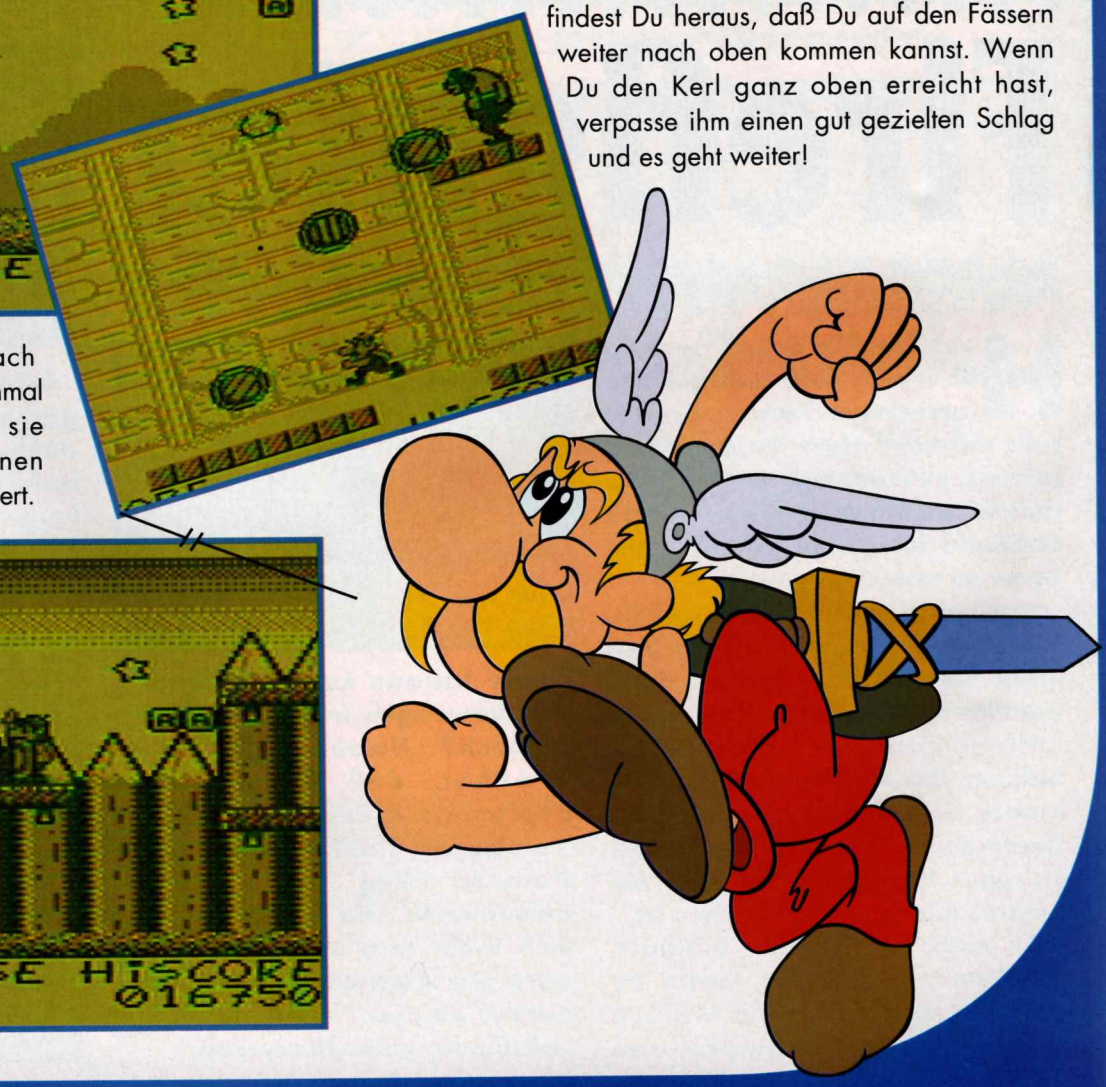


Halte immer die Augen nach Schlüsseln offen, die manchmal erscheinen. Wenn Du in sie hineinspringst, wirst Du in einen Bonuslevel voller Sterne geschleudert.



Wilde Eber sind in diesem Spiel vielseitig verwendbar, am offensichtlichsten ist die Möglichkeit, sie als Transportmittel über Stachelreihen zu benutzen. Die zweite Verwendungsart ist als Nahrungsmittel. Warte, bis er Dich über die Stacheln gebracht hat, dann drehe Dich um und verpasse ihm eine. Der Eber verwandelt sich nun in einen Schweinsbraten, der Deine Energiepunkte wieder auffüllt.

Um den fässerwerfenden Feind am Ende von Stufe Eins zu besiegen, mußt Du auf die Fässer draufspringen. Wenn Du in die Nähe dieses Endgegners kommst, springe auf die Fässer, wenn sie herunterkommen. Mit ein bißchen Übung findest Du heraus, daß Du auf den Fässern weiter nach oben kommen kannst. Wenn Du den Kerl ganz oben erreicht hast, verpasse ihm einen gut gezielten Schlag und es geht weiter!

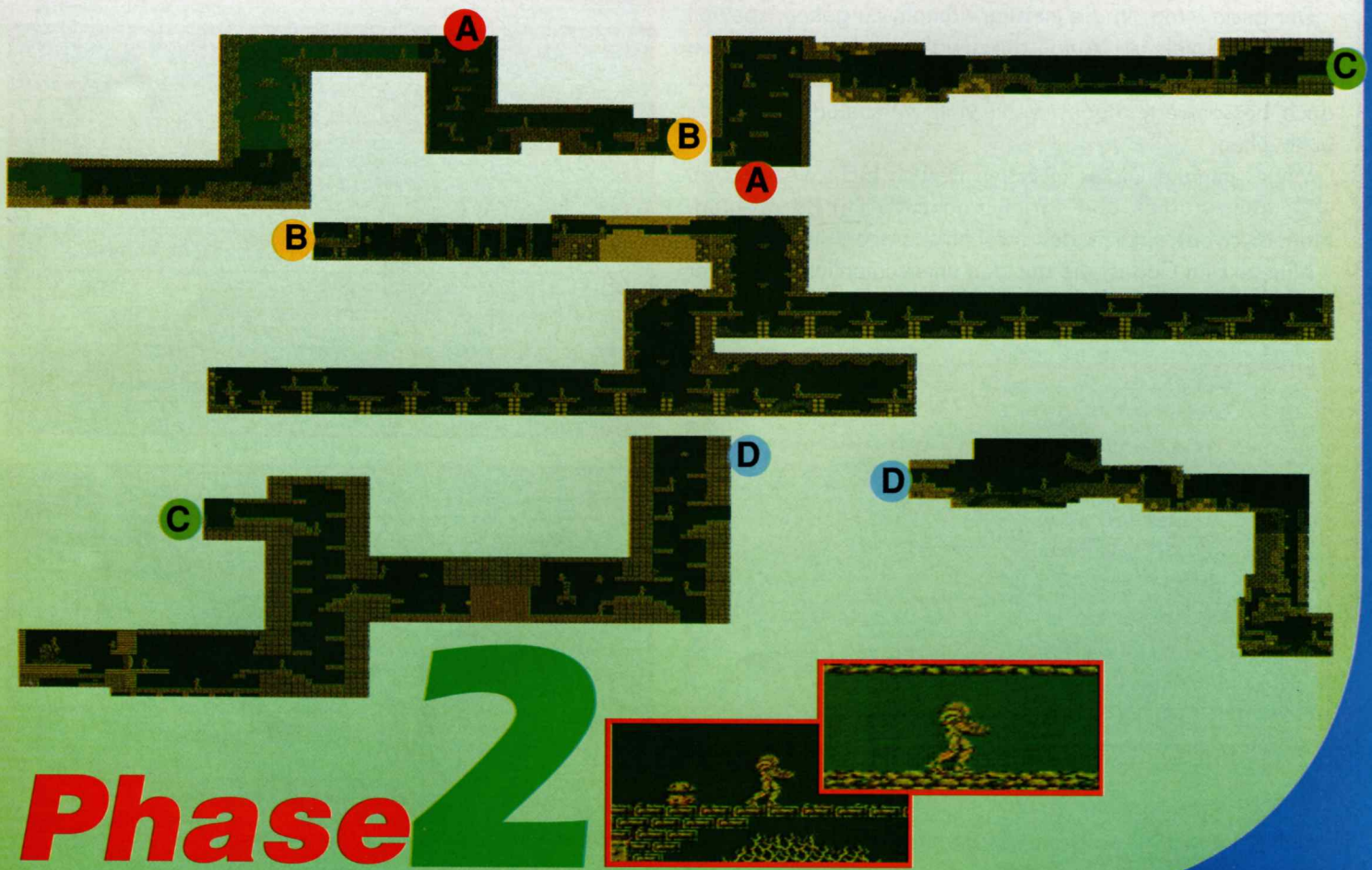


METROID II

Samus Aron ist zurückgekommen und sie braucht Deine Hilfe, so wie die meisten von Euch auch, wie es scheint. Um Dir bei Deiner Mission zu helfen, Samus beizustehen, haben wir Dich mit einer kompletten Karte für Phase zwei Deines Abenteuers ausgestattet.

Auf dem Weg kannst Du einige neue Gegenstände einsammeln. Einer davon ist eine Bombe, die alle Wände wegsprengen kann. Wenn Du Dich in einen Power Ball verwandelst und eine Bombe detoniert, wirst Du in die Luft geschleudert, was besonders nützlich ist, um höhergelegene Absätze zu erreichen.

Ein weiterer hilfreicher Gegenstand, den Du Dir schnappen solltest, ist der Spinnenball. Sobald Du diesen in Deinem Besitz hast, kannst Du an den Wänden und Decken der Höhlen kleben.



Phase 2

Sword of Hope

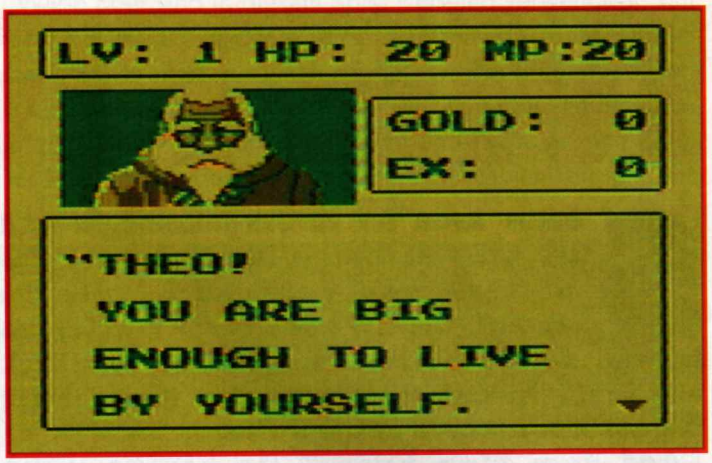
Theos Suche nach dem Schwert der Hoffnung ist lange und schwierig. Auf seinem Weg begegnen ihm viele Gefahren, die Du mit ihm überwinden mußt, um das Ziel zu erreichen. Hier sind einige Tips und Codes, die sich in Deinen Kämpfen als sehr nützlich erweisen könnten. Sie reichen von unterschiedlich starken Feuerbällen bis zu Wirbel- und Blitzangriffen.

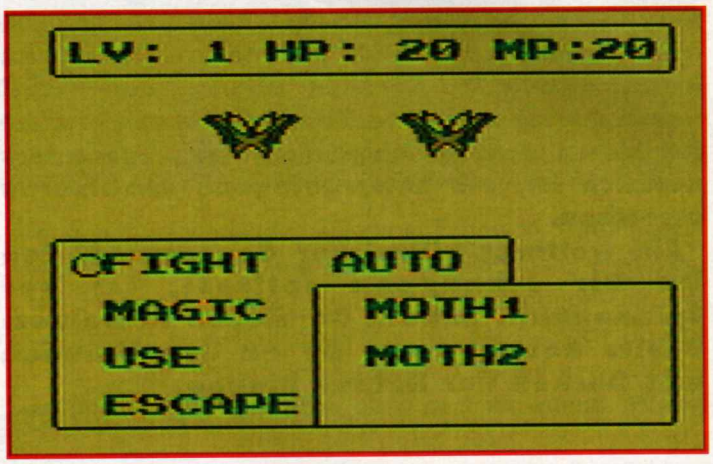
Der beste Weg, in die meisten Kämpfe zu gehen, speziell später im Spiel, ist "Auto" auszuwählen, denn der Game Boy kennt nicht nur die besten Angriffssysteme, er kann Dich auch besser verteidigen, wenn viele verschiedene Feinde auftauchen.

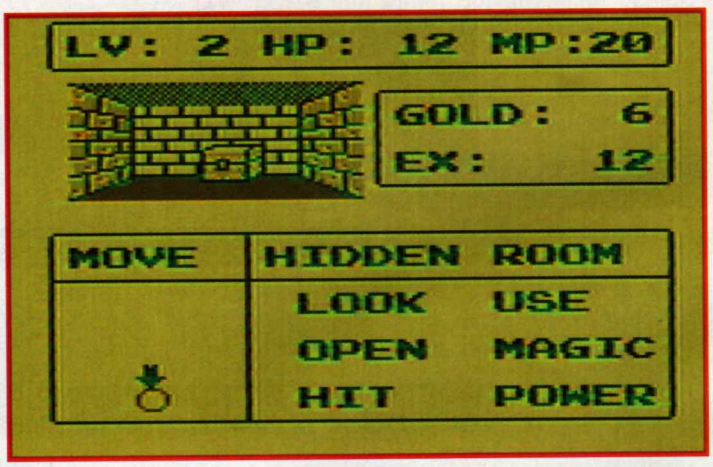
Wenn jemand Dir beim ersten Besuch nicht weiterhelfen will, gehe zurück und sprich nochmals mit den Leuten. Normalerweise sind sie dann viel hilfsbereiter.

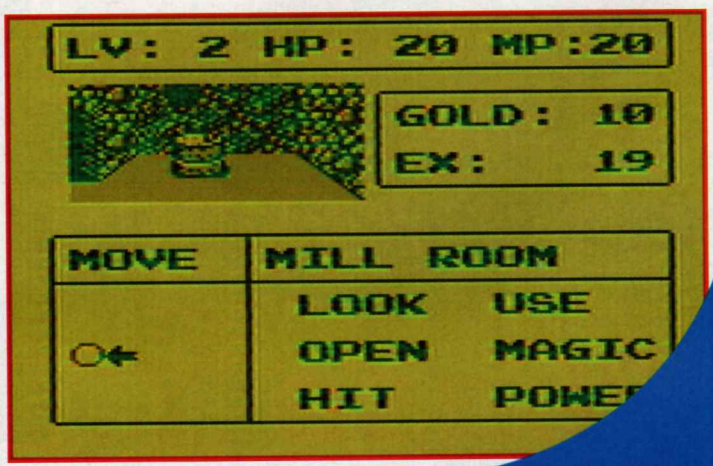
Nun zu den Codes, die aus den unterschiedlichsten Power Levels stammen und verschiedene Grade von Zaubersprüchen beinhalten.

LΛIT	VS56	BMVQ	QJGC
FT2X	PΩVΞ	4ZWN	F3LΔ
∞NHD	ΞΛWΩ	PG5R	1ΩΞN
V5JΞ	1PΛQ	SΞ5H	SKYD
XFF2	54∇4	PB45	2D4L
R3F5	∞L3M	SΞ5H	SKYD
V2B5	4ΔQW	Λ∇RK	QYYD
P5C3	YN1K	1WSΔ	BZHZ
1HMΔ	FDG2		
YGMD	4XBT		





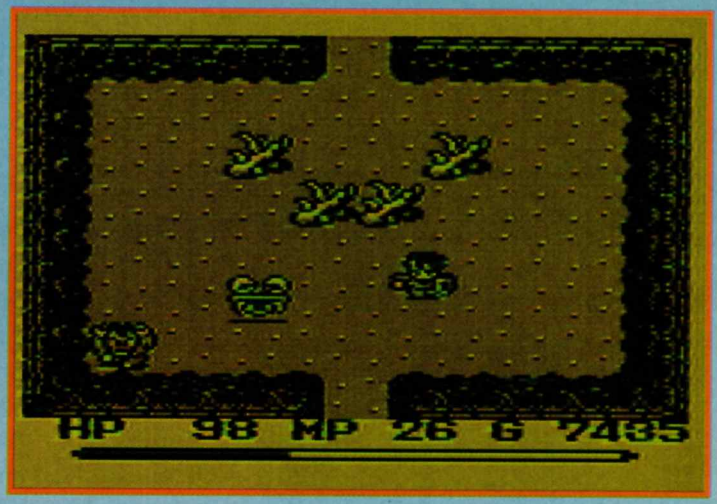




Mystic Quest

Wenn Du eine Achterfigur um die Palmen gegangen bist, öffnet sich der Höhleneingang und Du findest Dich in der Höhle der Medusa wieder.

Sobald Du im Inneren der Höhle bist, gehe zuerst nach Süden, dann nach Westen. Wenn Du nun den Mattock auf die südliche Mauer anwendest, kannst Du einen weiteren Raum betreten, den Du durch den westlichen Ausgang verlassen solltest; mache das noch zweimal und gehe dann weiter nach Süden. Nun gehe noch zweimal nach Westen und viermal nach Norden.



Du solltest nun in einem Raum mit glitschigem Boden sein. Stelle Dich unten hin, um den Schalter zu aktivieren. Schlinge die Kette um den Pfosten und ziehe Dich weg. Nun gehe durch die östliche Türe aus diesem Raum und hole Dir die Eismagie.

Gehe zurück nach Westen in den anderen Raum und marschiere dann dreimal nach Süden. Wenn Du den Raum im Westen betrittst und dreimal gegen den Uhrzeigesinn um das Becken wanderst, wird Deine gesamte Energie wiederhergestellt. Nun gehe nach Osten, Süden und Osten. Zerstöre die nördliche Wand mit Deinem Mattock, damit öffnest Du einen weiteren Raum. Sobald Du in diesem Raum stehst, mußt Du den Schneemann anstoßen, der dort auf dem Schalter steht, der die Türe zum Norden öffnet. Verwende die Eismagie, um eine Spinne in einen Schneemann zu verwandeln und schiebe ihn auf den Schalter, um eine weitere Türe Richtung Norden zu öffnen. Gehe in diesem Raum die Stufen hinunter und dann nach Norden. Du kommst zu einer zweiten Treppe und mußt dort gegen die böse Medusa kämpfen.

Medusa

Der leichteste Weg, um die Medusa zu besiegen, ist in Bewegung zu bleiben und die Kette zu verwenden, um die Medusa damit zu schlagen. Wenn Du siehst, daß Deine Energie zu Ende geht, verwende Deinen Heil-Zauberspruch.

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

Nigel Mansell fährt nicht mehr in der Formel Eins, sondern in der amerikanischen Indy Car Serie. Zur Erinnerung an seine tolle Saison 1992 gibt es jetzt aber ein neues Formel Eins Rennspiel, das Du Dir als echter Fan nicht entgehen lassen solltest.

Du kannst auf Deinem Weg zum Weltmeistertitel gegen die Besten der Welt antreten und Nigel ist immer in der Nähe, um Dir wichtige Ratschläge zu geben. Also, setze den Sturzhelm auf und tritt aufs Gaspedal, um Dich auf den Weg zum Ruhm zu begeben.

Die Formel Eins ist kein Sport für Angsthasen und sobald Du im Cockpit sitzt, liegt Dein Schicksal in Deiner Hand und Dein Leben hängt von Deiner Denkfähigkeit und Deinen Reflexen ab.

INFO

SPIELTITEL	Nigel Mansell's World Championship
HERSTELLER	Nintendo
GERÄT	SNES
STIL	Sport
SPIELERS	Einer

WO IN ALLER WELT?

Nun, wo würdest Du am liebsten Rennen fahren? Du kannst jede der sechzehn Strecken besichtigen, die unsere Formel Eins Welt ausmachen. Wenn Du eine volle Saison fahren möchtest, kommst Du in einer vom Computer bestimmten Reihenfolge auf alle diese Rennstrecken.

Jeder Kurs hat seine eigenen Gefahren und seinen individuellen Stil. Auf jeden Fall wird Deine Konzentration aufs Äußerste gefordert. Von den langen Geraden in Hockenheim, Deutschland, bis zu den gefährlichen Haarnadelkurven und Ecken in Suzuka, Japan, gibt es alle möglichen Probleme.

Battletoads in Battlemaniacs

Die intergalaktischen Streiche und Abenteuer der Battletoads gehen weiter, als Rash und Pimple sich auf dem Super NES einschleichen und dort gegen die Dunkle Königin und ihre Armee von unangenehmen und brutalen Zeitgenossen kämpfen müssen!

Die Probleme begannen, als der Professor die Toads einlud, an einer exklusiven Demonstration seiner neuesten Erfindung teilzunehmen, die er gemeinsam mit Piscone entwickelt hatte, die "Traumlandschaft". Alles ging gut, bis plötzlich ein riesiges Schwein aus dem Bildschirm platzte und Piscones Freundin Machiko und auch Zitz von den Battletoads entführte!

Trotz der Warnungen, nicht zu versuchen, sie zu retten, machen sich die beiden übrigen Toads auf, um ihre Freunde zu verfolgen. Sie springen in den Bildschirm und müssen ihr bisher haarsträubendstes Abenteuer bestehen!

Mit den Battlemaniacs kämpfen

Professor T. Bird überwacht die ganze Unternehmung. Er koordiniert auch das Fortkommen und die Erfolge der Battletoads. Hier ist keine Zeit für schlecht vorbereitetes Heldentum - es wäre ein kluger Schachzug, Dir einen Freund zu schnappen, um Dir zu helfen. Zwei sind immer besser, als Einer!

Level 1: Leider bekommen die Toads die Begrüssung, die sie von den Schweine-Soldaten der Königin erwartet haben. Sie wollen die Mission von Rash und Pimple so schnell wie möglich beenden. Wilde Kämpfe folgen und Du hast keinen Moment Ruhe, bis Du nicht den riesigen Stein-Eber am Ende des Levels besiegt hast.

Level 2: Auf einer Plattform, die der Schwerkraft trotzt, mußt Du Dir Deinen Weg nach unten durch den hohlen Baum bahnen. Dieses dunkle Gebiet ist die Heimat von zahlreichen gefährlichen Dingen, wie Roboterinsekten, Schlangen mit großen Zähnen und Mäusen auf Stäben! Noch dazu ist die Route mit Stacheln gepflastert. Du siehst, die Reise, die vor Dir liegt, wird nicht einfach sein.

Level 3: Nun, es ist nicht wirklich ein Rad, es ist mehr ein Luftkissen-Dreirad und Du stehst vor einer haarsträubenden

EINE WELT VOLLER MÖGLICHKEITEN

In der Formel Eins geht es um Teamwork und in diesem Fall mußt Du alle nötigen Entscheidungen treffen, je nachdem, was Du tun willst.
Die Auswahlmöglichkeiten sind...

RACE CIRCIUT: Hier kannst Du die Rennstrecke auswählen und testen. Doch wenn Du nach dieser Option greifst, bekommst Du keine Punkte in der Weltmeisterschaft. Sie ist aber nützlich, um sich mit den Strecken vertraut zu machen.

FULL SEASON: Das ist es! Mache Dich auf, um in der Formel Eins Weltmeisterschaft gegen die Besten der Branche anzutreten. Du fährst auf allen bekannten Strecken um die wichtigen Weltmeisterschaftspunkte.

CONTROL: Du kannst die Knopfbelegung Deines Controllers nach Belieben ändern. Es gibt vier verschiedene Auswahlmögllichkeiten, Du findest also sicher etwas, das Dir zusagt.

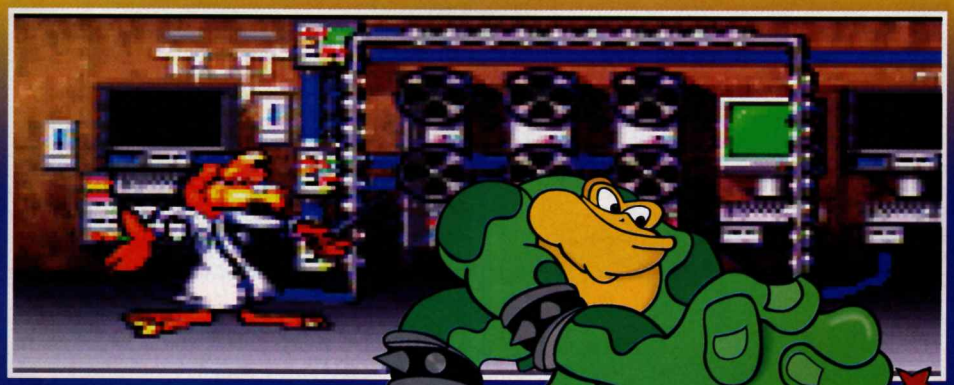
NAME: Willst Du Mansell, Senna, Berger oder Du selbst sein? Du kannst den Namen des Fahrers nach Belieben ändern.

MANSELL'S ADVICE: Hier rast Du um die Rennstrecken der Welt, mit Nigel Mansell vor Dir, der eine große Hilfe sein kann. Bevor Du losfährst, gibt er Dir eine allgemeine Beschreibung der Strecke und dann begleitet er Dich bei Deinen Testrunden. In den Kurven berät er Dich bei der Geschwindigkeitswahl.

DRIVING PRACTICE: Vier Runden auf einer Standardstrecke sollten Dich wohl in Schwung bringen. Aber wie schnell kannst Du jede Runde beenden?

PASSWORD: Nach jeder Runde einer vollen Saison bekommst Du ein Paßwort, mit dem Du an diesem Punkt ins Rennen zurückkehren kannst. Auf diese Weise werden Deine Erfolge gespeichert.

OPTION: Wähle zwischen Arcade Game oder Simulation. Es gibt einen großen Unterschied zwischen den beiden Möglichkeiten! Du kannst nach Stundenkilometern oder Meilen pro Stunde fahren und sogar die Musik und Geräusche während des Spiels einstellen.



Fahrt durch die Höhlen mit diesem Ding! Die Reise beginnt ganz langsam, aber bald werden Deine Reflexe bis aufs Äußerste gefordert, denn Du mußt springen und Slalom fahren auf dieser Strecke voller steinerner Hindernisse. Was für ein Vergnügen!

Talente der Toads

Unsere Freunde besitzen einige unorthodoxe, aber extrem wirksame Talente, die sie in den Levels von Battlemaniacs zu ihrem Vorteil einzusetzen wissen.

Im Kampf

Wenn Du Dich im Nahkampf mit den loyalen Anhängern der Dunklen Königin befindest, können sich die Toads ihren Weg aus dem Ärger

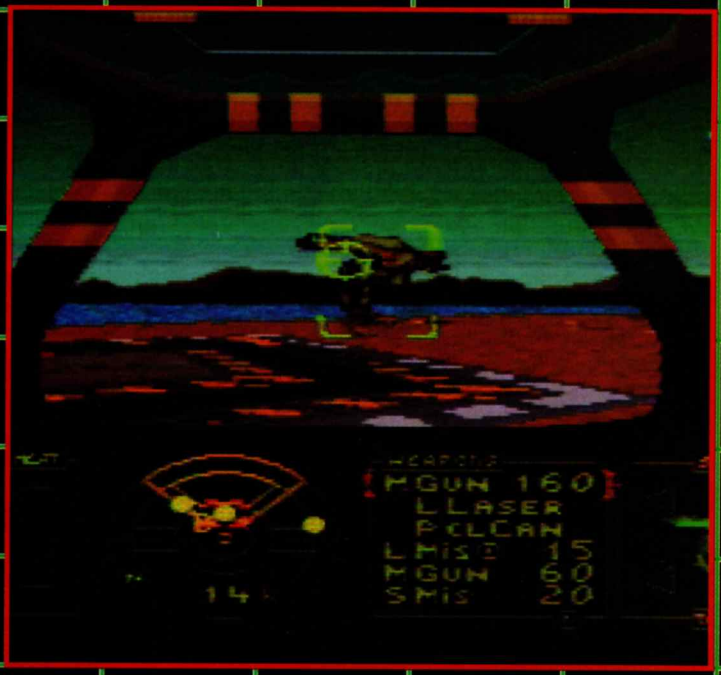
schlagen und treten. Wenn Du in einen Feind hineinrast, bekommst Du Hörner und beseitigst so Deinen Gegner, er kann sicher nicht mehr so bald aufstehen! Du kannst Deine Feinde auch aufheben und sie dann von einer Klippe werfen. Das klingt zwar barbarisch, ist aber ziemlich wirksam!

Während des Abstiegs

Es wird Dir vergeben, wenn Du gedacht hast, daß sich auf der absteigenden Plattform nicht viel tun wird. Mit ein paar kleinen Experimenten solltest Du einige der einzigartigen Bewegungen unserer Helden kennenlernen. Eine davon ist, ein Brett wegzukicken und damit die anstürmenden Feinde zu treffen. Da fliegen die Fetzen!

MECH WARRIOR

Wir schreiben das Jahr 3027 und die Planenten sind ungeeint. Die Menschen fechten alle ihre Kriege in riesigen roboterhaften Maschinen, die Mechs genannt werden, aus. Obwohl diese riesigen Dinger schwer bewaffnet und gut zu manövrieren sind, gibt es in der Bevölkerung einige Menschen, die diese Mechs für schlechte Zwecke benutzen. Eine Gruppe dieser Leute ist als die Dark Wing Lance bekannt. Die Dark Wing Lance war auch verantwortlich für den Tod Deiner Familie; das war vor zehn Jahren. In diesen zehn Jahren hast Du Deine Kampfkraft gestärkt. Nach der langen Zeit des Trainings bekommst Du nun die Chance als freiberuflicher Mech Warrior nach den Killern Deiner Familie zu suchen.



Für diejenigen unter Euch, die das Spiel "Battletech" bereits gesehen oder gespielt haben sieht der Sachverhalt bekannt aus. Aber denke nicht, daß das Herumdonnern in der Landschaft und das Besiegen der riesenhaften Roboter mit Raketen und Lasern ein bequemer Ausflug ist. Tatsächlich ist es das genaue Gegenteil. Du mußt nicht nur die richtigen Waffen aus einer Vielzahl von Raketen und Gewehren, die zur Verfügung stehen, für Deinen Mech aussuchen, sondern auch Deinen Motor, Deinen Schutzpanzer und Deinen Hitzeschutz verbessern.

Du solltest auch nicht erwarten, daß Du auf Deinem Heimatplaneten herumspazieren kannst. Je nach der Mission, die Du auswählst, findest Du Dich im Kampf auf eisbedeckten Planeten wieder, oder suchst auf glühend heißen Vulkansternen nach feindlichen Basen.

Um die böse Dark Wing Lance aufzuspüren, brauchst Du nicht nur einen präzisen Abzugsfinger, auch Deine detektivischen Fähigkeiten

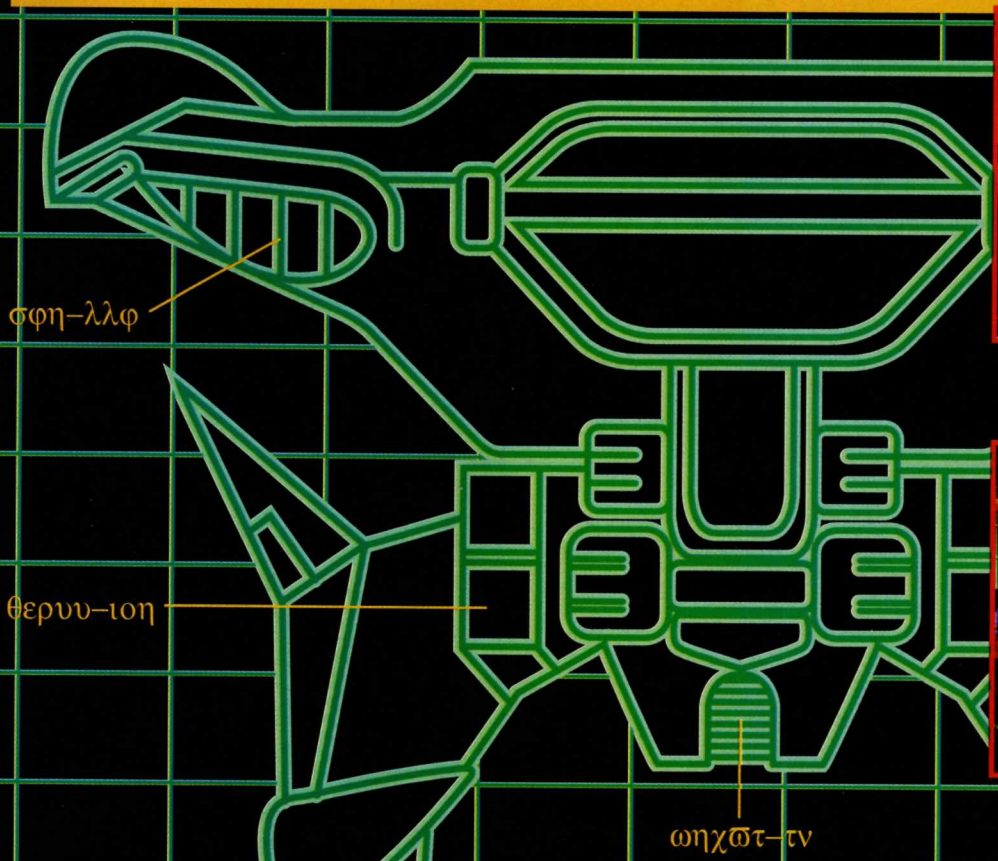
sind gefragt. Neben dem Generalhauptquartier, wo Du Deine Mech-Verträge bekommen kannst, gibt es auch eine Bar auf Deinem Heimatplaneten Galatea. Es begegnen Dir zahlreiche Wesen und andere Informationsquellen in der Bar, die Dir bei Deiner Suche helfen können.

Der Barmann kann Dir sagen, ob irgendwelche Informanten in der Bar anwesend sind und Du solltest ihnen immer ein bißchen zuhören.

Söldner, die der Dark Wing Lance auf den Fersen sind, lassen immer wieder Videos in der Bar zurück. Diese Videos geben Dir oft Hinweise auf den Aufenthaltsort der Dark Wing Lance. Die lokale Nachrichtenstation liefert ebenfalls Informationen über jegliche Störungen, die einem Mech Piloten mit einem wachsamen Auge nützlich sein könnten.

INFO

SPIELTITEL	MechWarrior
HERSTELLER	Activision
GERÄT	SNES
STIL	Action/Abenteur
SPIELERS	Einer



KAMPFSTATION

Deine erste Reise in einem Mech kann sehr herausfordernd sein, wenn Du ein Neuling bist. Aber nur keine Angst, wir haben einen Mech Veteranen kontaktiert und er hat sich bereit erklärt, die Grundlagen eines Mechs zu erklären.

Wenn man den Mech betritt, siehst Du zuerst den großen Sichtschirm, der den Großteil Deines Bildschirmes ausmacht. Dadurch bekommst Du einen Ausblick auf die Kampfarena, in der Du Dich momentan befindest.

In der linken unteren Ecke Deines Bildschirmes siehst Du Dein Radar, das Dir Informationen über andere Mechs in der Gegend gibt und Basen, die entweder zerstört oder geschützt werden müssen anzeigt. Unten in Deinem Cockpit befinden sich drei Bildschirme, die Deinen Mech und mögliche Schäden desselben anzeigen. Der mittlere der drei Bildschirme zeigt den momentanen Schutz-und Waffenstatus Deines Mechs an, während die anderen Bildschirme jeden feindlichen Mech in Deinem Blickfeld und mögliche Schäden derselben anzeigen.

The Lost Vikings

Da waren sie, drei Wikinger, die bei der jährlichen Jagd ihres Dorfes den größten Spaß ihres Lebens hatten, als unsere drei Helden plötzlich und ohne Vorwarnung in ein vorbeifliegendes Raumschiff gebeamt wurden, um Mitglieder der Intergalaktischen 200 zu werden. Aber alles, was die drei wollen, ist nach Hause kommen.

Ihr Entführer, der böse Tomator, hat aber einen großen Fehler gemacht, als er aus Unachtsamkeit vergaß, das Schloß ihres Käfigs zu versperren. Sie sind also freigekommen und durchsuchen nun die zahlreichen Welten des Schiffes, um einen Weg zurück in ihre nordische Heimat der Fjorde und Berge zu finden.

Um durch die verschiedenen Welten zu kommen, müssen unsere drei Freunde als Team zusammenarbeiten und ihre jeweils speziellen Eigenschaften und Fähigkeiten so einsetzen, daß sie den anderen helfen, bestimmte Gegenstände und Schalter zu erreichen und die vielen Fallen und Rätsel zu überwinden, die es in jeder Spielstufe gibt.

Olaf, der Kräftige

Obwohl Olaf wie ein nordischer Freß-Champion aussieht, kann er mit seinem Schild sehr nützlich sein. Er kann nicht nur die anderen Burschen vor heranstürmenden Bösewichten schützen, sondern er kann ihn auch über seinen Kopf halten, damit er Erik als Plattform dient, um höhere Absätze und Gegenstände zu erreichen. Das ist aber noch nicht eindrucksvoll genug, unser kräftiger kleiner Freund kann seinen Schild auch noch als Hanggleiter verwenden, um über Hindernisse hinwegzuschweben.

Erik, der Flinke

Wie Du schon aus seinem Namen ersehen kannst, ist er der schnellste der Truppe. Er kann nicht nur wie der Wind rennen, sondern auch weite Sprünge machen. Wenn Dir eine Ziegelmauer im Weg steht, gibt es keinen besseren Weg weiterzukommen, als unseren rotbärtigen Blitz mit dem Kopf dagegen rennen zu lassen!

Baleog, der Wilde

Er ist der harte Bursche unter den dreien. Er kann nicht nur seine Feinde mit dem Schwert abwehren, nein, er hat auch noch die Robin Hood Nummer mit Pfeil und Bogen gut drauf. Der Pfeil und Bogen sind auch sehr nützlich, wenn es darum geht, unerreichbare Schalter und Hebel zu treffen, die Türen und Durchgänge öffnen.

Auf Deiner Reise mußt Du durch die zahlreichen Weltwarps des Raumschiffes marschieren. Da gibt es nicht nur dunkle Höhlen und eine ägyptische Landschaft, sondern auch eine Fabrik, in der Du viele der Maschinen reparieren mußt, um weiterzukommen. Auf Deinem Weg findest Du eine Menge Gegenstände und Fallen, die Dir entweder helfen, oder Dich behindern. Das Folgende, ist nur eine kurze Auswahl dessen, was Du in diesem Abenteuer erleben wirst.

INFO

SPIELTITEL	Lost Vikings
HERSTELLER	Nintendo
GERÄT	SNES
STIL	Rätsel
SPIELERS	Einer

Anti-Schwerkraft-Stiefel

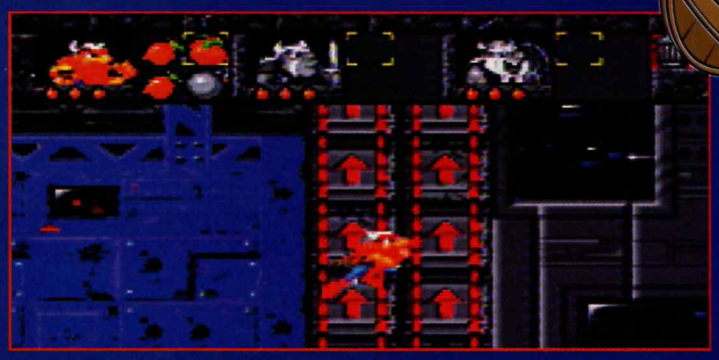
Schnappe Dir diese schweren Dinger. Sie sind unbezahlbar, denn sie ermöglichen es Dir, durch Schwerkraftfelder zu gehen und gleichzeitig mit beiden Beinen fest auf der Erde zu bleiben.

Knöpfe und Hebel

Sie werden normalerweise benützt, um Türen zu öffnen und Brücken herunterzulassen. Du mußt sie drücken, oder auf sie schießen, um sie zu aktivieren.

Schwerkraftfelder

Diese Reihen von blinkenden Pfeilen lassen unsere Helden entweder nach oben schweben, oder drücken sie nach unten. Es ist am besten, sich nicht zu lange in diesen Gebieten aufzuhalten, denn normalerweise endet man in so einem Fall auf Stacheln aufgespießt.



Lifts

Alle Wikinger können sie benützen, um nach oben oder unten zu gelangen und sich zwischen den Levels zu bewegen. Stelle Dich einfach auf den Lift und drücke in die gewünschte Richtung.

Zeitstrudel

Du findest am Ende jeder Welt einen Zeitstrudel. Stelle Dich hinein und Du wirst durch Zeit und Raum in eine andere Zeitzone gezoomt.

TIPS N TRICKS

DINO CITY

Falls einige Dino-Fans unter Euch noch immer Probleme mit diesem Super NES Spiel haben, gibt es hier einige Codes, die Euch aus schwierigen Situationen helfen könnten; wir geben natürlich auch ein paar Tips zu diesem Dino-Abenteuer.

LEVEL 2 - CTBSR4TF∃SGV

LEVEL 3 - CTJK54TZ∃1BV

LEVEL 4 - IX9V7KTB∃CGV

LEVEL 5 - MM36LXTH∃IQC

LEVEL 6 - 5∃MWRZTN∃KQC

Es gibt zwei Paare von Spielfiguren, die Du auswählen kannst. Wenn Du Timmy und Rex wählst, kannst Du Deine Feinde schlagen. Wenn Du Jamie und Tops nimmst, kannst Du Deine Gegner mit Gegenständen bewerfen. Wir haben herausgefunden, daß es besser ist, Jamie und Tops zu wählen, denn dann mußt Du Deinen Feinden nicht so nahe kommen.

Um Crasher am Ende des ersten Levels zu besiegen, schieße die Blöcke vor ihm weg. Sie zersplittern und fügen ihm Schaden zu.

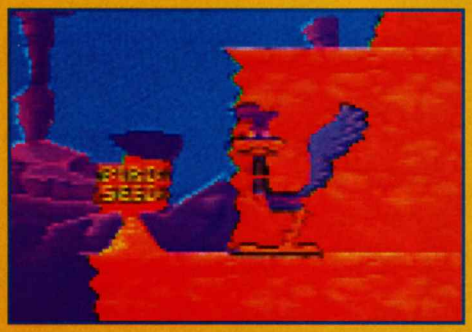
Wenn Du die Monster Maulwurfzwillinge am Ende von Level zwei besiegen willst, mußt Du auf ihre stacheligen Köpfe achten und den Strahlen ausweichen, die sie auf Dich abfeuern. Springe und schieße ihnen einige Male in ihre Mäuler, um zu gewinnen.

Road RUNNER

Falls einige von Euch noch Schwierigkeiten mit diesem lustigen Zeichtenrick Abenteuer haben sollten, nur keine Panik. Wir kommen dem rasanten Vogel und seinem Feind zur Hilfe.

VOGELFUTTER

Denke daran, Vogelfutter aufzupicken, wo auch immer Du es siehst, denn es erhöht Deine Geschwindigkeit. Das kann sehr nützlich sein, wenn Wile Dir knapp auf den Fersen ist.



GESCHWINDIGKEIT

Die Fähigkeit schnell zu rennen ist lebenswichtig, wenn man Wiles Angriffen entkommen will. Du kannst Deinen Schnellauf auch dazu verwenden, vertikale Wände hinaufzulaufen; normalerweise fliegst Du nach so einer Wandbesteigung in die Luft und kannst somit auf hochgelegene Plattformen, die sonst unerreichbar wären, gelangen.

WILE E. COYOTE

Wile hat eine ganze Auswahl an Tricks, um Dich in Deinem Fortkommen zu behindern. Die Hauptsache an Wiles hinterlistigen Fallen ist, daß sie Dich nur stören, wenn Du zu lange am selben Platz oder auf der selben Plattformhöhe bleibst. Der Trick ist also, sich immer zu bewegen. Aber brich nicht in Panik aus, wenn Wile sich Dir nähert, denn Du kannst über die meisten seiner Fahrzeuge springen oder Dich drunter durch ducken.

Dragon's Lair

In diesem tollen Spiel kann man eine Menge Extraleben finden. Sie sind alle in Bonusgefäßen versteckt, es liegt nur daran, zu wissen, wo diese herumliegen.

Level 1

Der erste Level ist eine richtige Zauberhöhle voller Extraleben. Drei kannst Du Dir dort schnappen. Um das erste Extraleben zu finden, fahre mit dem ersten Lift nach unten und lasse Dich dann auf die Plattformen darunter fallen. Rechts vom ersten Seil, solltest Du wieder mit dem Lift nach unten fahren und das zweite Gefäß zerschlagen, um das zweite Extraleben zu kassieren. Nun klettere das Seil nach oben und gehe zum zweiten Lift an der rechten Seite. Steige am tiefsten Punkt aus und gehe weiter nach rechts, bis Du die Wippe erreichst. Springe auf diese Wippe, um den Lift durch das Gewicht nach unten zu drücken. In diesem Lift befindet sich das Gefäß mit dem dritten Extraleben.

Level 3

Die nächsten Extraleben sind in Level 3 versteckt, wo zwei dieser "Zuckerl" auf Dich warten. Gehe vom Start weg über die bewegliche Plattform und lasse Dich am Ende fallen; wenn Du den Abhang erreichst, springe nach links und zerstöre das Gefäß, um das erste Leben zu bekommen. Das zweite Extraleben befindet sich am Fuß des vorher erwähnten Abhangs, neben dem Ausgang.

Level 4

Level 4 enthält leider nur ein Extraleben. Vom Start aus, mußt Du nach oben auf die Plattformen gelangen, dann klettere auf dem Seil nach unten, um das Gefäß mit dem Extraleben zu finden.

Level 7

Nach den vorhergehenden Levels könntest Du wirklich Bedarf an Zusatzleben haben, sobald Du diesen Level erreichst. Nun, fürchte nichts, denn es gibt hier eines. Wenn Du nach ganz oben links im Level gehst findest Du ein weiteres hilfreiches Gefäß mit einem Leben darin.

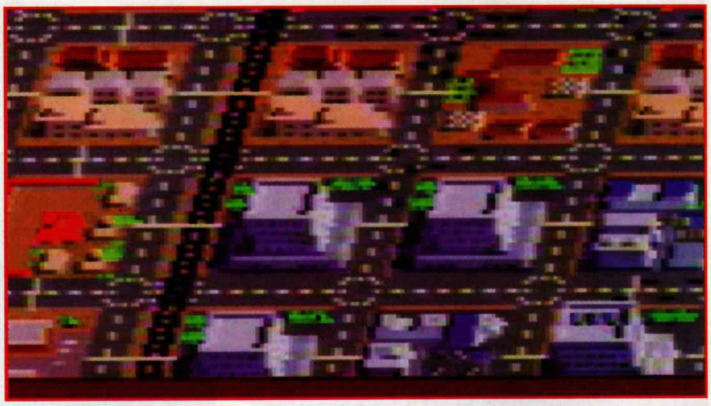
Level 9

Ein weiteres Zusatzleben kannst Du auf Deiner Reise über die zahlreichen Plattformen und Trampoline finden, die es Dir ermöglichen, ganz nach oben zu kommen. In den höheren Sphären von Level neun gehst Du auf der einzigen Route, die aus dem Level hinausführt, an dem richtigen Gefäß vorbei. Du kannst es also nicht verpassen.

Level 10

Level zehn ist absolut vollgepackt mit Bonusgefäßen, die über das gesamte Gebiet verstreut sind. Diese Gefäße sind mit Energie und Bonusleben gefüllt. In den folgenden 11 Levels mußt Du einfach selbst nach den Gefäßen und Extraleben suchen. Wir können ja nicht alle Geheimnisse verraten.

SIM CITY



Um all den angehenden Bürgermeistern da draußen ein bißchen zu helfen, haben wir vom Club Nintendo hier einige Tips und eine Handvoll Tricks zusammengetragen, die Dir nicht nur beim täglichen Aufbau der Stadt helfen, sondern auch gerade recht kommen, wenn es um spezielle Angelegenheiten geht.

TRANSPORT

Der einfachste Weg für die Bürger in der Stadt herumzukommen, ist die Eisenbahn. Wenn Du das Hauptgewicht der Transportsysteme auf die Schiene verlegst, wirst Du herausfinden, daß die Umweltverschmutzung ziemlich niedrig bleibt.

Wenn Du Straßen haben möchtest, ist es einfacher, ein Staßensystem zu benutzen, das auf Blöcken basiert oder viele Umfahrungsstraßen besitzt. Dadurch wird die Verkehrsdichte im Großteil der Stadt vermindert.

SIEH DIR DIESE STEUERN AN!

Die meisten Spieler stoplern über die Steuern. Wenn Du den falschen Steuersatz ansetzt, werden die Bürger die Stadt schneller verlassen, als bei einer Katastrophe. Der Weg Deine Bürger bei Laune zu halten ist, die Steuern für einige Jahre auf 6 % festzulegen. Wenn die Bevölkerungszahl beginnt anzusteigen, gehe auf 7 % hinauf. Nach einigen Jahren kannst Du dann wieder zurückgehen auf 6 % und alle Bürger werden begeistert sein.

UMWELTVERSCHMUTZUNG

Ein weiterer großer Stolperstein, speziell für die "grünen" Bürgermeister unter Euch, ist die Umweltverschmutzung. Um sie auf einem Minimum zu halten, solltest Du versuchen, nicht zu viele Straßen zu bauen, denn die sind die größten Verschmutzer. Baue Deine Flugplätze und Seehäfen so, daß sie von Parks umgeben sind, dadurch wird die Luftverschmutzung, die von diesen Einrichtungen produziert wird, vermindert. Wenn die Industriezonen zu verschmutzt werden, reiße einfach einige Einheiten ab und baue sie in sicherer Entfernung wieder auf.

Du wirst auch sehen, daß der Bau von Atomkraftwerken anstatt von Kohlekraftwerken, die Luftverschmutzung um einiges herabsetzt. Aber baue keine neuen Kraftwerke, bis sie nicht unbedingt gebraucht werden. Wenn Du sie dann bauen mußt, plaziere sie auf der anderen Seite der Stadt von bereits bestehenden Kraftwerken.

VERBRECHEN UND FEUER

Für jeden Block von 4 x 4 Gebäuden, den Du aufstellst, solltest Du eine Polizeistation einrichten. Der zweite wichtige Punkt ist, daß Du für jede dritte Polizeistation, die Du baust, eine Feuerwache errichten solltest.

Wenn Du auf der Karte für die Versorgung mit Polizei und Feuerwehr Gebiete findest, die nicht betreut werden, solltest Du schleunigst die nötigen Stationen aufbauen.

Für diejenigen unter Euch, die nach all dieser Hilfe immer noch Ärger haben, gibt es hier einige Tricks, die bei Problemen finanzieller Art weiterhelfen sollten.

Gib all Dein Geld aus, damit die Angabe auf Null sinkt. Halte den linken hinteren Knopf gedrückt, wenn der Steuerbildschirm erscheint. Wähle "Einstellung ist beendet", während Du immer noch den linken Knopf gedrückt hältst. Gehe dann in den Steuerbildschirm zurück und erhöhe die Steuern auf 100%. Gehe wieder aus dem Bildschirm heraus und lasse den linken Knopf los, dann kannst Du sehen, wie Dein Geld auf einen Millionenbetrag hinaufgeht.

Wenn Du Deine Einrichtungen bezahlt hast, speichere Dein Spiel ab. Nun lade es wieder. Die Einrichtungen haben ihre Forderungen auf Null gestellt, aber Du hast immer noch 100% Zahlungsfähigkeit für dieses Jahr.

Lagoon

Aus den Briefen, die wir bekommen haben, können wir sehen, daß eingie von Euch bei verschiedenen Teilen von "Lagoon" hängen. Wir hier im Club Nintendo haben also beschlossen, Euch einige Antworten auf die meistgestellten Fragen zu geben.

Es scheint große Schwierigkeiten in der Gold Höhle und bei der Rettung von Giles zu geben. Zuerst mußt Du den Heilkrug finden, denn Du mußt Giles wieder zu Kräften bringen, damit er Dir folgen kann. Um diesen gut versteckten Krug zu finden, gehe gleich nach Betreten der Höhle nach links, dann nach oben, nach rechts und nach oben. Von hier aus solltest Du um die erste linke Ecke biegen, zu der Du kommst. Bei der nächsten Abzweigung gehe nach oben.

Nun nimm die erste nach links und gehe weiter, bis Du zu einer Schatzkiste kommst. Wenn Du die Kiste öffnest, entdeckst Du den magischen Heilkrug. Nun gehe auf der selben Strecke wieder zurück zum Start. Sobald Du Dich wieder am Eingang der Gold Höhle befindest, gehe nach links und dann nach oben, nach rechts und nach oben, um durch eine weitere Tür zu gehen. Nun solltest Du Dich draußen auf einem Berg befinden. Wenn Du die beiden Leitern zur Bergspitze hinaufkletterst, findest Du dort Giles, der verletzt wurde. Gib ihm den Heilkrug und er folgt Dir, während Du den Weg zurück durch die Gold Höhle nach Atland suchst.

Goonies II

Wenn es ein Spiel gibt, das die Spieler wirklich herausfordert, dann ist es Goonies II. Ein kompliziertes Warpsystem und schwer zu findende Gegenstände bedrohen sogar den Verstand der erfahrensten Spieler. Nun, mache Dir keine Sorgen mehr! Unten findest Du eine Karte des bekannten Konami Filmabenteuers mit einer Liste der meisten Gegenstände und auch wie man sie bekommen kann. Wir wünschen Dir viel Glück bei der Suche nach Annie!

Fundorte der Gegenstände

Die Goonies 41, 17, 70, 60, 39, 61
Magischer Sucher 3, 9, 13, 29, 34, 59
Hammer 5
Katapult 8
Kerze 14
Transceiver 14
Brille 19
Sprungschuhe 22
Schnellschuhe 25
Kugelsichere Weste.....26
Bombenschachtel.....41
Feuerschachtel 47
Helm 50
Leiter.....60
Taucheranzug 74
Wasserdichter Mantel 75

1 Hausabschnitt
2 Brücke
3 Eisabschnitt
4 Wasserfälle
5 Unterirdische Kanäle
6 Unter Wasser
7 Lavahöhlen
8 Grenzabschnitt
9 Höhlen
10 Blaue Höhlen
11 Felsgeysire

Spezielle Warp-Strategien

Um den obersten Abschnitt im Vorderhaus zu erreichen, benutze den Hammer auf der Decke von Raum 6 und dann die Leiter, um hinaufzuklettern. Du erscheinst dann vor Raum 31.

Den Taucheranzug bekommen

In Raum 74 mußt Du nach links und dann nach vorne gehen. Verwende den Hammer an der Wand und gehe durch die neue Türe. Nun verwende die Brille, um den Taucheranzug zu entdecken.

Die Leiter bekommen

Gehe in Raum 60 und schlage an die Wand, dann erscheint die Leiter.

Wie man die Kerze findet

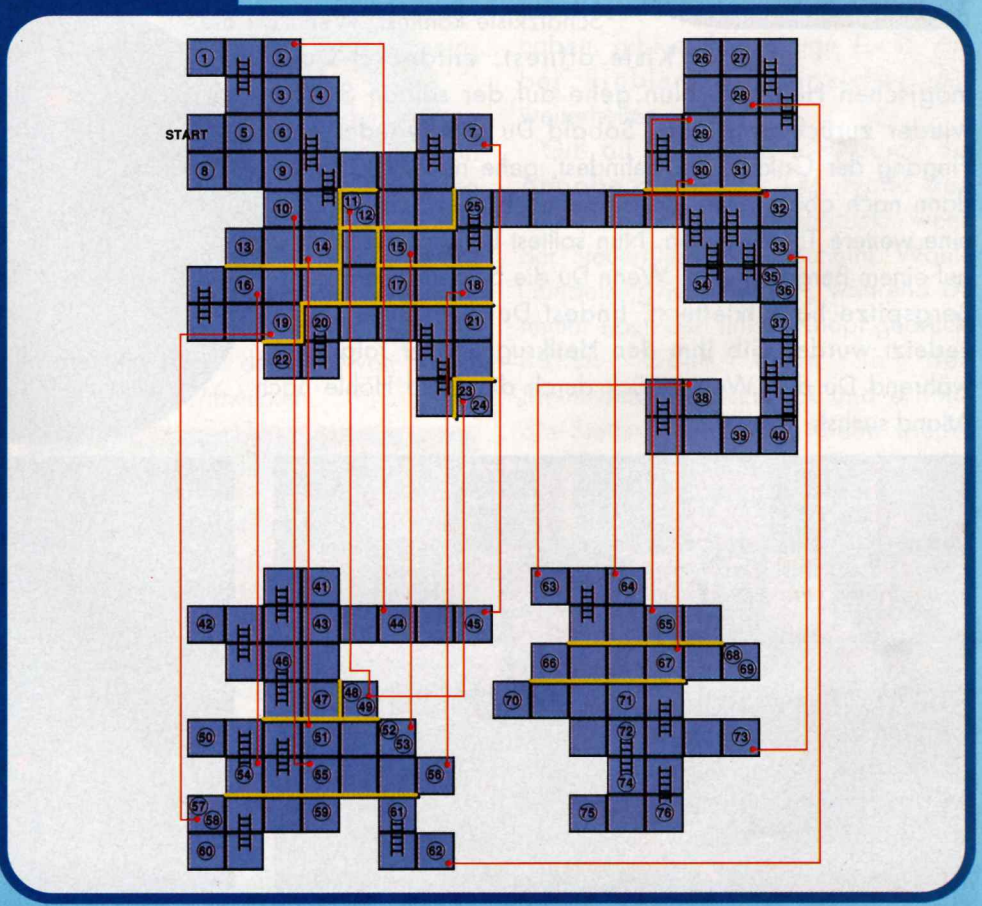
Gehe in Raum 14, dann nach links und schlage die alte Frau fünf Mal.

Die Schnellschuhe finden

Du kannst sie in einer Türe finden, die links am Beginn der Brücke versteckt ist. Verwende eine Bombe, um die Türe erscheinen zu lassen.

Achtung

Es gibt viele verschiedene Arten, um eine Tür oder einen Gegenstand in einem bestimmen Raum erscheinen zu lassen. Versuche Kombinationen von Schlagen, Hammer, Brillen oder was auch immer, um alle Gegenstände zu finden.



Little Nemo DREAM MASTER

Drücke am Titelbildschirm folgende Knöpfe: Oben, Select, Links, Rechts, A, A, B. Wenn Du erfolgreich bist, erscheint nun eine Traumauswahl. Drücke A, um Deinen Level auszuwählen.

Von den Bossen, die Du im Alptraumland treffen wirst, ist der erste der riesige Kaiser Pinguin. Er wirft drei kleine Pinguine über den Boden auf Dich zu. Es ist möglich, diese mit Deinem Zauberstab zu besiegen. Wenn der Pinguin auf einer Seite landet, springe nach oben und schlage ihn mit Deinem Zauberstab; er wechselt dann die Seite. Wiederhole den Vorgang so lange, bis er explodiert.

Dein nächster Feind ist ein fliegender Manta Ray. Um ihn zu schlagen, mußt Du Deinen Zauberstab aufpowern und kannst ihn dann mit einem Feuerball treffen. Paß gut auf, denn er fliegt über den Boden, bevor er wieder in den Himmel hinaufsteigt. Springe über ihn, wenn er vorbeifliegt, dann verpasse ihm weitere Feuerbälle.

Die nächste Person, der Du gegenüberstehst, ist der Alptraum König persönlich. Achte auf den roten Schleimball, der herumschwebt. Paß auch auf die drei roten Laser auf, die der König aus seinen Fingern schleudert. Wenn Du links auf dem Bildschirm stehst, kannst Du Feuerbälle auf den König loslassen und immer noch über seine Laser springen.

RAINBOW ISLANDS

Rainbow Islands ist voller Überraschungen, aber es scheint so, als ob einige von Euch Schwierigkeiten haben, die wichtigsten davon zu finden. Wie Du vielleicht bereits weißt, sind in jeder Stufe geheime Bonuslevel versteckt die voller guter Dinge sind. Du mußt jeden Level auf eine bestimmte Weise "angehen", um Einlaß in diese tollen Räume zu bekommen.

Zuerst mußt Du die Juwelen, die Deine Feinde fallen lassen, einsammeln. Aber Du mußt sie in jedem Level in einer bestimmten Reihenfolge aufheben. Diese Reihenfolge ist Rot, Orange, Gelb, Grün, Blau, Indigo und zuletzt Violett.

Sobald Du die Juwelen eingesammelt hast, gehe zum Ende, wo Du auf den Level Boß triffst. Sammie dort so viele Punkte wie möglich. Du mußt sichergehen, daß Deine Punktezahl höher ist, als das auf dem Bildschirm angezeigte Hi Score.

Nach dem Sieg über den Endgegner erscheint eine Tür, die Dich zu den berühmten Bonusräumen führt. Du hast hart gearbeitet und Dir diese Belohnung redlich verdient. Diese Lösungshilfe funktioniert auf jedem Level des Spiels. Also, schnappe Dir die Juwelen und suche nach den Geheimräumen.

Legend of Zelda

Links Abenteuer im Spiel "Legend of Zelda" scheint unendlich zu sein. Wenn man die erste Runde beendet hat, wird der arme alte Linke auf eine weitere Reise geschickt, um den Frieden im Königreich Hyrule wiederherzustellen. Die zweite Runde ist so ähnlich wie die erste, nur daß die Labyrinthe noch gemeiner und die Rätsel noch schwieriger geworden sind.

Bestimmte Gegenstände, die für die Vollendung Deiner Aufgabe lebenswichtig sind, wurden in den Labyrinthen verteilt, das Problem ist nur, sie zu finden.

Der hölzerne Bumerang kann am selben Platz gefunden werden, wo er auch in Runde eins gelegen ist, im ersten Labyrinth.

Die Flöte, die Feinde einfriert, kann auch geheime Durchgänge öffnen. Suche im zweiten Labyrinth und sie wird bald Dir gehören.

Wenn Du Labyrinth Drei gut genug durchsuchst, entdeckst Du den magischen Bumerang, der viel mehr Power hat, als der hölzerne.

Labyrinth Vier verbirgt das Zauberbuch und das Floß. Aber denke daran, daß Du das magische Buch nur benutzen kannst, wenn Du auch den Zauberstab besitzt.

Wenn Pfeil und Bogen Deine liebsten Waffen sind, suche in Labyrinth Fünf danach.

Wenn Dich unüberwindliche Abgründe am Weiterkommen hindern, hole Dir die Leiter im sechsten Labyrinth.

Einige Gegenstände sind unter Bäumen versteckt, die Du niederbrennen solltest. Die Kerze aus Labyrinth Sieben käme Dir dazu gerade recht.

Wenn Du bereits das magische Buch besitzt, macht Dich der Fund des Zauberstabes im siebenten Labyrinth zu einem schwer besiegbaren Gegner. Auch der magische Schlüssel befindet sich in diesem Irrgarten.

Der rote Ring vermindert den Schaden, der Dir zugefügt wird um ein Viertel. Der silberne Pfeil, wie Du vielleicht weißt, ist die einzige Waffe, mit der man Ganon verletzen kann. Diese wunderbaren Gegenstände kannst Du in Labyrinth Neun finden. Ganon selbst befindet sich ebenfalls dort.

Wenn Du auf der Labyrinthinsel im östlichen Teil von Hyrule Probleme hast, wird sich diese Seite als sehr hilfreich für Dich herausstellen. Wenn Du auf die Labyrinthinsel kommst, solltest Du zuerst nach Süden und dann nach Osten gehen, bis Du nicht mehr weiter kommst. Dann folge dem Pfad Richtung Norden, so weit es geht. Dort kannst Du das Kind retten.

Nun gehe wieder nach Süden und dann nach Westen, bis Du einen Durchgang nach Norden siehst. Folge diesem Durchgang immer geradeaus und ignoriere die beiden Abzweigungen nach Westen. Wenn Du über die Brücke gekommen bist, gehe nach Westen und nimm den Durchgang nach Norden. Von dort aus geht es weiter nach Westen und dann nach Norden, bis Du zu einer T-förmigen Kreuzung kommst.

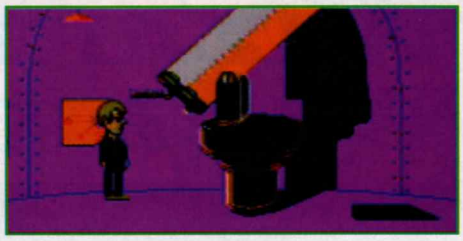
Gehe nach Westen und folge dem Pfad, bis Du zu einer weiteren Kreuzung gelangst. Von dort geht es weiter nach Norden. Nimm dann den ersten Weg nach Westen und dann wieder den nächsten nach Westen. Gehe auf diesem Weg weiter und ignoriere den Durchgang Richtung Norden. Du befindest Dich nun gleich neben dem Palast.

Adventure of Link

MANIAC MANSION

Für diejenigen unter Euch, die in diesem klassischen Spiel immer noch Probleme beim Öffnen des Safes haben, gibt es hier die Lösung!

Verwende den silbernen Schlüssel, um die Hintertüre zu öffnen.



Klettere durch die Luke und verwende das Teleskop, indem Du es mit Münzen zweimal nach rechts drehst, dann kannst Du Ednas Telefonnummer herausfinden.

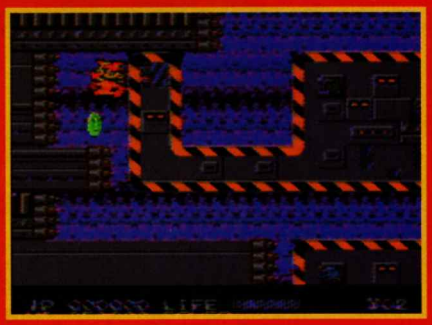
Füttere das grüne Tentakel mit den Wachsfrüchten und dem Pepsi.

Verwende den Glaskrug, um Wasser aus dem Pool zu holen.

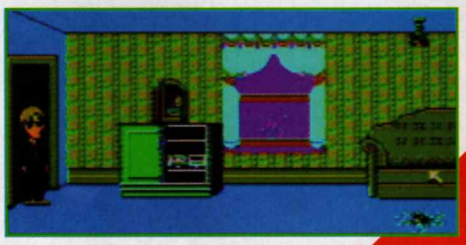
Rufe Edna an und schleiche Dich dann in ihr Zimmer, um den Safe zu öffnen!

Hole die Platte aus dem Zimmer des Tentakels.

Gib der fleischfressenden Pflanze das Wasser und Pepsi, um sie einzufrieren.



Nimm die Platte im Musikzimmer auf den Kassettenrekorder auf.



Spiele die Kassette im Wohnzimmer, um die Lampe zu zerbrechen und hole Dir den rostigen Schlüssel.

BUCKY O'HARE

Fürchtet Euch nicht, mutige Helden, denn nun folgen einige Codes für dieses ausgezeichnete NES Spiel.

67J7K

M7J24 M7K2K

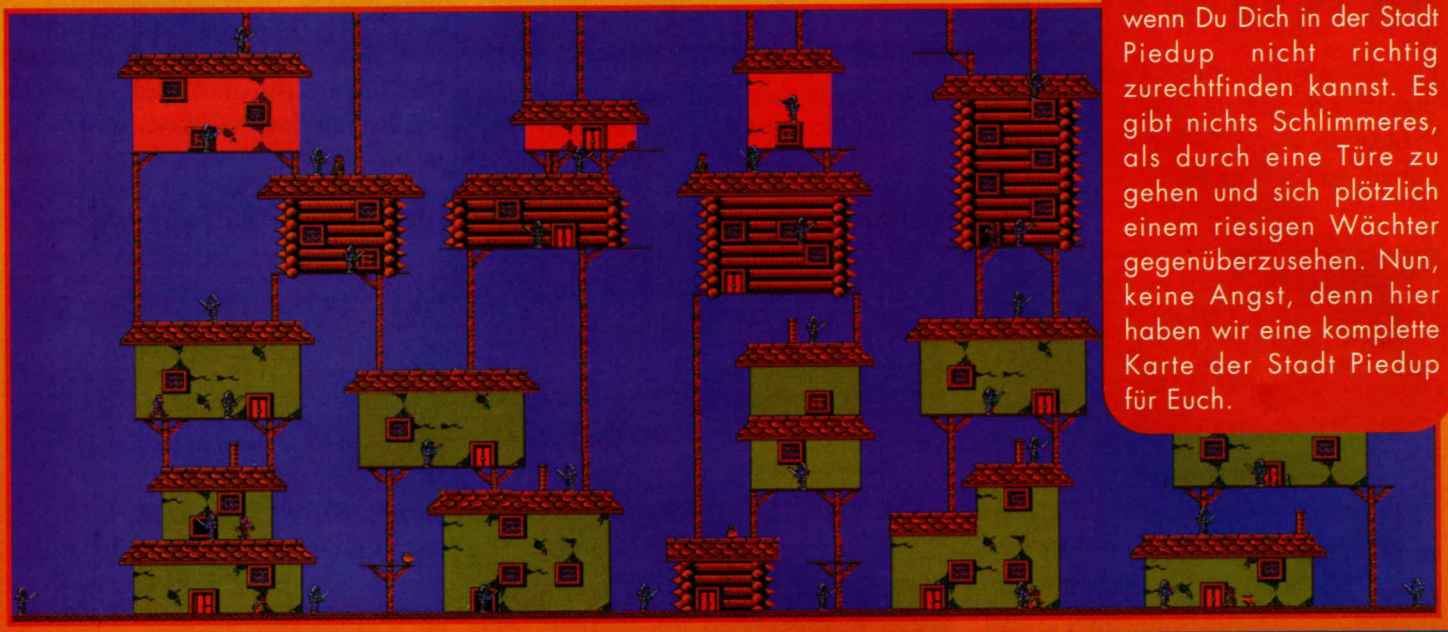
6PV2K

M8K Dreieck nach unten 4

M8K2V

MPX6 Hasenkopf

WIZARDS & WARRIORS 3



Kuros bei seiner Aufgabe zu helfen, kann sich als sehr schwierig herausstellen, besonders, wenn Du Dich in der Stadt Piedup nicht richtig zurechtfinden kannst. Es gibt nichts Schlimmeres, als durch eine Türe zu gehen und sich plötzlich einem riesigen Wächter gegenüberzusehen. Nun, keine Angst, denn hier haben wir eine komplette Karte der Stadt Piedup für Euch.

WRATH OF THE BLACK MANTA

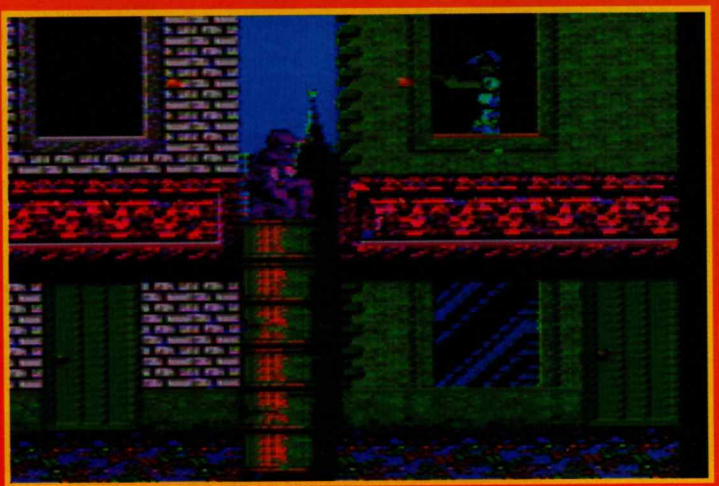
Für diejenigen unter Euch, die es geschafft haben, sich den Weg zum Endboß El Toro freizukämpfen, ist hier ein Ratschlag, wie man es schafft, diesen Kerl zu besiegen. Ihr braucht Euch also nicht mehr die Haare zu raufen. Das wichtigste ist, daß man die vier Ninpo Künste in einer bestimmten Reihenfolge anwenden muß. Wenn Du auch nur einen Fehler machst, verlierst Du einen Energiepunkt und El Toro erholt sich vollständig. Du mußt Deine Magie in folgender Reihenfolge anwenden:

Kunst der Feuerbombe

Kunst des Feuerrings

Kunst der Spinne

Kunst der Rakete



Hi Club Info

Nintendo-Fans...

Wir haben in diesem Heft wieder versucht, uns zu verbessern. Wie ihr seht wurde die Clubseite auf eine ganze Seite erweitert. Auch haben wir wieder neue Lösungen für Euch vorbereitet. Ihr könnt nun Lösungshilfen zu folgenden Spielen haben:

- Addams Family (SuperNES-Codes)
- Lemmings (SuperNES)
- Batman Returns (NES)
- Parodius (SuperNES)
- Boulder Dash
- Prince of Persia (SuperNES)
- Bubble Bobble (NES)
- Shadowgate (NES)
- Bugs Bunny (GameBoy)
- SuperMarioWorld (SuperNES)
- Bugs Bunny2 (GameBoy)
- SuperMarioLand2 (GameBoy)
- Choplifter2 (GameBoy)
- SuperStarWars (SuperNES)
- Dynerblaster (NES)
- Wizard&Warriors3 (NES)
- Lagoon (SuperNES)
- Zelda 1 & 2 (NES)

Wir arbeiten aber auch weiterhin an neuen Lösungshilfen. Wenn Du zu einem Spiel etwas brauchst, das nicht in der Liste ist, kannst Du uns ja schreiben. Wenn uns genügend Sans schreiben, machen wir natürlich eine Lösungshilfe.

Wir müssen uns bei Euch entschuldigen. Leider ist die Versendung der Überraschungsgeschenke mit Urlauben von unseren Mitarbeitern zusammengefallen. Deshalb gab es so lange Wartezeiten. Jetzt müßten aber alle schon das Überraschungsgeschenk erhalten haben (wenn nicht bitte melden!!!). Ich hoffe Ihr seid uns nicht böse.

Ihr habt ja schon sicher den tollen Super Mario-Film im Kino gesehen, nicht? Die Bilder auf der Seite sind übrigens aus dem Film. Wer weiß, vielleicht trefft Ihr ja Mario persönlich im Kino... Einige wunderbare Neuigkeiten habe wir auch noch für Euch: 4 neue Mario-Spiele sind im Anrollen. Super Mario Bros., Super Mario Bros.2, Super Mario Bros.3 und Super Mario – The Lost Levels für das Super NES. Und der Clou bei der Sache: Alle 4 Spiele sind in einem Modul!!!

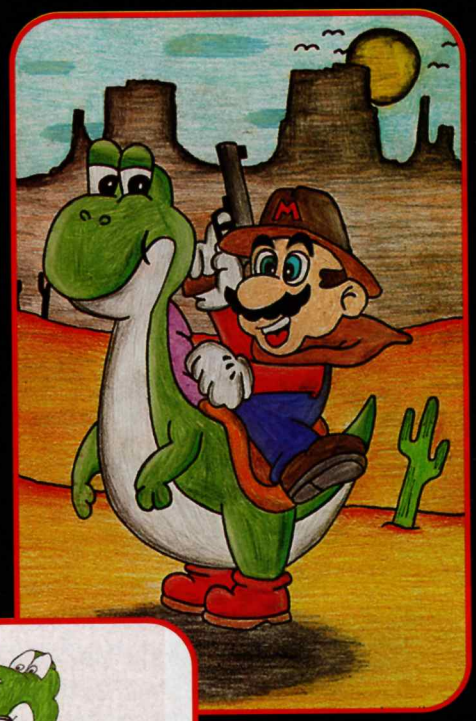
So, und nun noch etwas ganz speziell für die Schweizer Clubmitglieder: Bis Ende September habt Ihr noch die Chance, Euch für die Finalrunden der ersten Schweizer Videospielmeisterschaften zu qualifizieren. Ich hoffe natürlich sehr, daß ich in den endgültigen Ranglisten möglichst viele Clubmitglieder finden kann. Findet Ihr nicht auch, es lohnt sich, diesen Pokal zu gewinnen? Weiterhin viel Spaß,

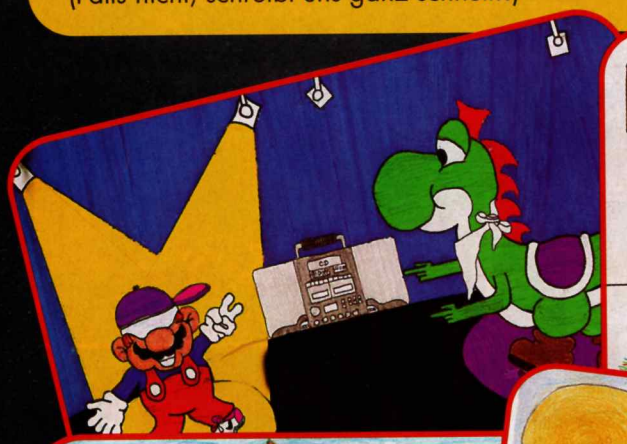
Euer Nintendo-Team.

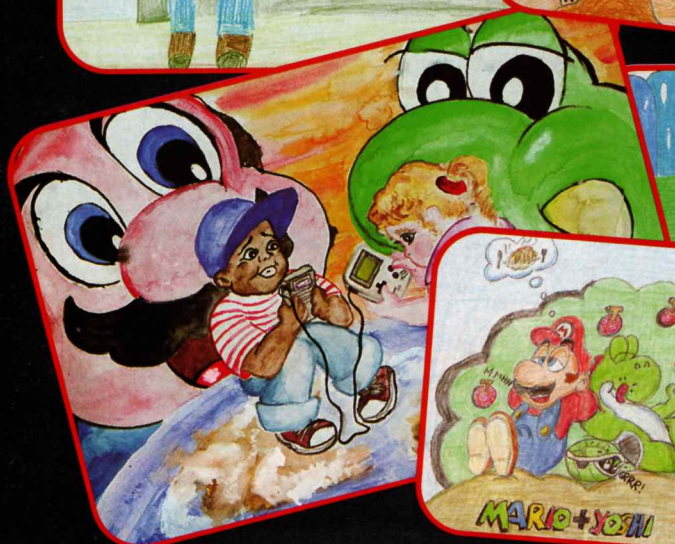
P.S. Wir freuen uns auch über Briefe mit Anregungen und Kritik von Euch. Wir können uns nämlich nur verbessern, wenn Ihr uns sagt, was Euch am Club nicht gefällt.

Mario & Yosh

Zu unserem Mario & Yoshi Mal-, Zeichen- und Bastelwettbewerb haben wir einige tausend Einsendungen bekommen und waren begeistert. So viele tolle Ideen!! Es ist uns wieder einmal sehr schwer gefallen, die Gewinner zu bestimmen. Eigentlich haben alle gewonnen, die etwas eingeschickt haben!! Hier seht Ihr einige der Zeichnungen und Bastelarbeiten, die uns am besten gefallen haben. Aus Österreich haben gewonnen: Stefan Kreiger, Ulrich Pomper, Gerald Trinkl, Jürgen Schmid, Bernd Gutmannsbauer, Andreas Zechner, Daniela Trimmel, Harald Steidl, Sibylle Hubert, Anton Pirker, Bernhard Trawöger, Benjamin Klemenjak, Michael Schleifer, Ching-Wei Chang, Werner König, Stefan Schmidt, Alexander Bechter, Gerhard Hirzinger, Michael Sauberer, Barbara Lippe, Philipp Hager, Lea Soskuti, Hansi Fuchs, Michael Knotz, Fleur Jeanquartier, Michael Metwaly, Michael Bösch, Peter Emberger, Patrick Seher und Elisabeth Haas. Wir haben alle Gewinner schriftlich verständigt und eigentlich sollten schon alle Ihren Preis bekommen haben. (Falls nicht, schreibt uns ganz schnell!!)

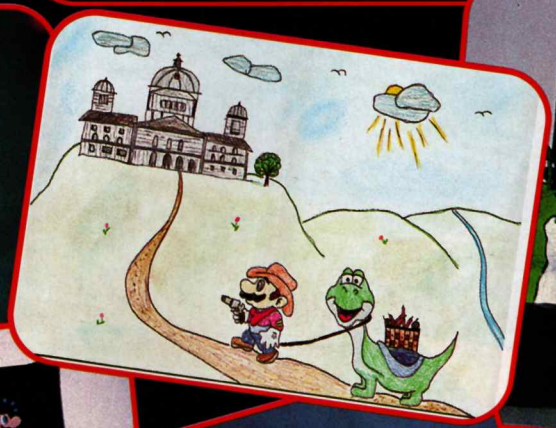


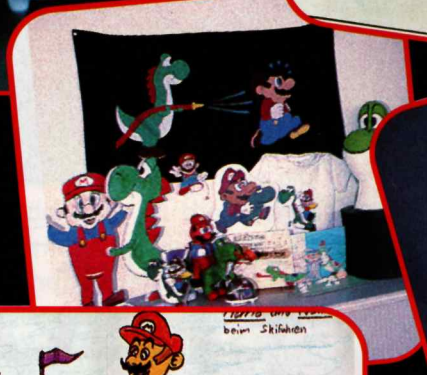




i Wettbewerb

Aus der Schweiz haben gewonnen: Kathrin Streichenberg, Claudia + Florian Zeindler, Cornelia Gruber, Thomas + Daniel Blaser, Ronny Singer, Dominik Grolimund, Daniel Jung, Urban Coray, Cornelia Brodtbeck, Rolf Brühlwiler, Remo Kronenberg, Daniel + Roger Schmid, Christian Fas, Marco D'Arzi, Dominik Esposito, Miriam Martin, Nicole Zimmermann, Mario Kotschner, Nadia Krenn, Martin Zemp, Ronny Grob, Simon Liesch, Carmela Konrad, Joel Stoppa, Roger Nützi, Roman Jehli, Antonello Guercioni, Matthias Krebs, Michel Ayer und Manuel Meyer.





Lieber Mario, ich bin etwas enttäuscht von Dir. Ich habe den Mitgliedsbeitrag eingezahlt und bis jetzt nichts von Dir bekommen. Was ist da los? Schicke mir bitte meine Sachen so schnell, wie möglich!! Dein Fan

Andreas Huber, Wien

Hallo Andreas, es tut mir leid, daß Du so lange auf Deine Hefte warten mußtest. Leider hast Du auf dem Erlagschein Deinen Namen und Deine Adresse nicht angegeben. Wir haben ca. 800 solcher Erlagscheine erhalten und wir können wirklich nichts dafür, daß wir ohne Adresse nichts zusenden können. Deine Zahlung haben wir selbverständlich im Computer sofort bestätigt. Du solltest Die Hefte nun immer automatisch bekommen. Das Überraschungsgeschenk und die Clubkarte haben wir Dir ebenfalls schon geschickt. Nochmals, es tut uns leid - hoffentlich funktioniert in Zukunft alles reibungslos!

Dein Super Mario
Club Präsident

An dieser Stelle wollen wir uns ganz herzlich bei Andreas Strodl aus Mattersburg bedanken. Er ist eines unserer eifrigsten Mitglieder und schreibt uns von allen am öftesten!! Wir bekommen auch sehr nützliche Lösungen von ihm - dafür wollen wir ihm ein großes Lob aussprechen und uns nochmals für seine Mitarbeit bedanken!!

Das Club Nintendo Team

Lieber Nintendo Fan Club!

Ich sammle gerne Pickerl und hoffe, von Euch ein paar Pickerl zu bekommen. Ich sammle am liebsten Nintendo Pickerl. Ich habe einen Game Boy zu Hause und vier Kassetten dazu. Mein größter Wunsch ist es, alle Spiele zu besitzen und alle Spiele zu schaffen. Zu Weihnachten bekomme ich zwei Kassetten dazu, darauf freue ich mich schon.

Dein Markus Leimhofer, Neustadel

Hallo Markus! Danke für Deinen Brief. Wir haben Dir bereits einige unserer Aufkleber zugeschickt. Hoffentlich gefallen sie Dir!!? Falls Du einmal bei einem Deiner Spiele nicht mehr weiter kannst und dringen Hilfe brauchst, wir stehen Dir telefonisch und per Brief mit Rat und Tat zur Seite. Melde Dich einfach bei uns. Noch viel Spaß mit Nintendo!

Dein Super Mario
Club Präsident

Achtung!

Seit Ihr alle einen Clubbeitrag bezahlt, sind Adressänderungen noch viel wichtiger geworden. Solltet Ihr umziehen, dann vergeßt bitte auf keinen Fall, uns Eure neue Adresse mitzuteilen. Leider kommt es immer wieder vor, daß wir kurz nach einem Magazinversand von der Post Hefte zurückbekommen, weil jemand umgezogen ist und keine neue Adresse gemeldet hat. Vergeßt nicht, die Post muß Euch die Hefte nur eine gewisse Zeit an die neue Adresse nachschicken! Darum, nicht vergessen: alte und neue Adresse an uns melden, das Datum, ab dem die neue Adresse gültig ist vermerken und natürlich die Mitgliedsnummer nicht vergessen.

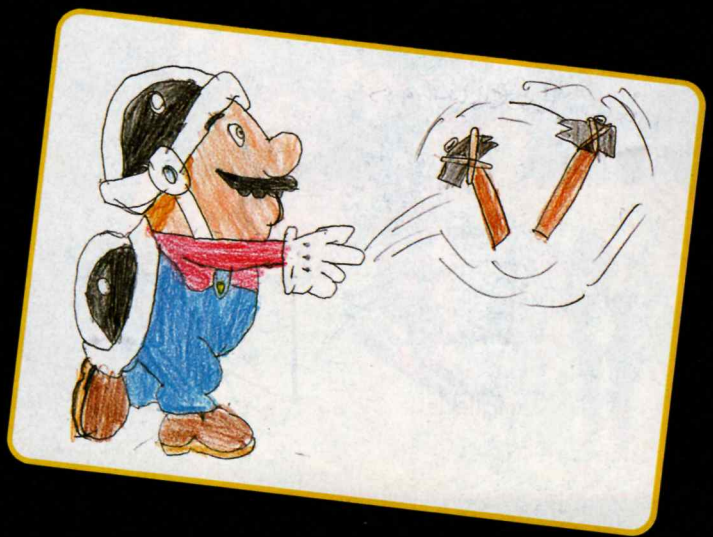
Hallo Club Nintendo!

Ich besitze einen Game Boy und ein NES mit mehreren Spielen. Erzeugt Ihr für das NES noch neue Spiele, oder ist das Super NES die Ablöse für das NES? Erzeugt Ihr mal ein WWF Spiel für das NES mit bekannten Wrestlern wie Bret "Hitman" Hart, Tatanka, Razor Ramon etc? Danke für die Unterlagen, die Ihr mir geschickt habt, macht weiter so! Ihr seid wirklich ein toller Club, der seine Fans genügend mit Information ausstattet.

Euer Fan Bernhard Stadler, Steinbach

Hallo Bernhard, vielen Dank für das Lob. Wir tun unser Bestes, um alle Fans mit Informationen zu versorgen. Wie Du auf der Clubseite sehen kannst, gibt es jetzt schon eine Reihe von Lösungshilfen, die wir auf Anfrage gerne zur Verfügung stellen. Es werden selbverständlich noch Spiele für das NES erzeugt, nur nicht mehr so viele, wie früher. Wir werden uns bemühen, immer ein paar Neuheiten für Euch bereit zu haben. Deinen Wunsch bezüglich des Wrestling Spiels haben wir nach Japan weitergeleitet, ob es etwas nützt, können wir Dir nicht garantieren. Wir wünschen Dir noch viel Spaß mit Deinen Nintendo Spielen, schreibe uns bald wieder!

Dein Super Mario
Club Präsident



Briefe

Lieber Club Nintendo, hier meine Anmeldekarte. Ich mich angemeldet, weil ich den Club Nintendo super finde. Diese Erfahrung habe ich ein Jahr lang gemacht, als mein Bruder noch nicht angemeldet war. Da er aber den Clubbeitrag nicht bezahlt hat, habe ich mich angemeldet. Eine Frage: Ist es nicht verboten, daß mein Bruder das Heft ein Jahr lang bekommen hat und zwar kostenlos, dann aber den Clubbeitrag nicht mehr bezahlt und daß ich dann die Anmeldung ausfülle und das nur, um das Heft kostenlos zu bekommen? Falls es verboten ist, werde ich den Clubbeitrag bezahlen. Bitte antwortet mir so bald als möglich!

Florian Peter, Goldach

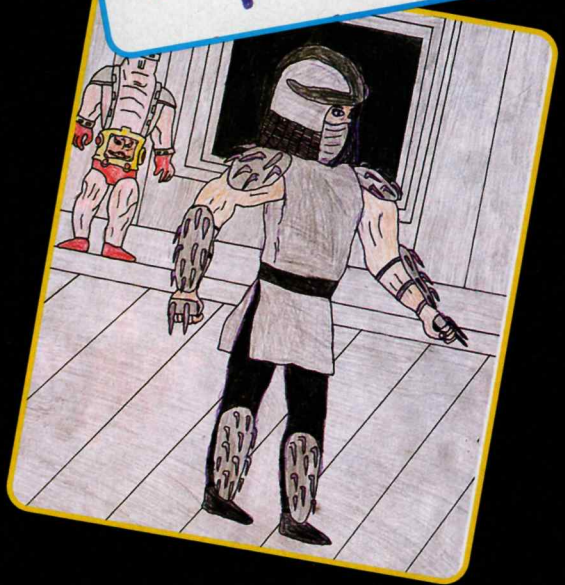
Lieber Florian, zuerst einmal: vielen Dank für Deine Anmeldung und für das Lob. Dann aber gleich zur Sache. Es ist nicht "verboten", wenn Du nach Deinem Bruder nun Mitglied im Club sein willst, allerdings ist das nicht mehr wie früher kostenlos. Leider hast Du noch eine der alten Anmeldekarten für den Club eingeschickt. Natürlich gilt die Anmeldung trotzdem, aber die Informationen auf der Karte sind nicht mehr gültig. Alte Karten bekommen wir noch sehr oft, weil es ja nicht möglich war, in allen Spielverpackungen in den Läden die Anmeldekarten auszutauschen. Auf den neuen Karten steht nun, daß man ein Gratisheft anfordern kann. Mit diesem Heft Heft bekommt man dann gleich die Information, daß man für die weiteren 6 Hefte im Jahr und die Clubmitgliedschaft einen Beitrag zahlen muß. Damit es für alle gleich ist, schicken wir bei allen Neuanmeldungen diese Information zu, ob wir nun die alte, oder die neue Anmeldekarte bekommen haben, denn die Regelung mit dem Clubbeitrag gilt nun mal für alle. Ich hoffe, daß Dir Dein Gratisheft viel Spaß macht und ich Dich bald zu meinen Clubmitgliedern zählen darf.

Dein Super Mario
Club Präsident

Lieber Mario, hier ist mein Spielerprofil. Name: Simon Besmer, Alter: 11, Lieblingsspiele: Super Mario Kart, Sim City, Super Mario World, Höchstpunktezahl: Super Mario Kart beendet mit jedem Fahrer 11cc und 150cc Special beendet als erster, Super Tennis bei den Damen keinen Punkt verloren, bei allen acht Turnieren. Größter Wunsch: Lehrer zu werden und mehr SNES-Spiele zu haben. Simon Besmer, Galgenen

Hallo Simon! Vielen herzlichen Dank für Dein Spielerprofil. Es freut mich, endlich etwas mehr über Dich zu erfahren. Leider, leider hast Du vergessen, mir ein Farbfoto von Dir zu schicken. Denn erst dann könnte ich ich Dich so richtig gut in unserem Clubmagazin vorstellen. Aber ärgere Dich nicht, Du bist (leider) einer von vielen, die mir ihr Spielerprofil ohne Foto zuschicken. Vielleicht schickts Du mir ja ein neues Profil mit einem Bild, auf dem Du Dich so richtig gut findest. Wer weiß, möglicherweise hast Du Glück und wirst im nächsten Heft auf der Spielerprofile Seite abgedruckt.

Dein Super Mario
Club Präsident



Postgebühr bar bezahlt
27018/0010

Martin Grieser

A.-Sererstr. 44/1/2
2231 Strasshof

& Yoshi

Nintendo®

60 cm

Uns gibt es jetzt im Spielwarenhandel oder Du bestellst uns mit beiliegender Bestellkarte!

Plüsch Mario in 6 Größen

Plüsch Yoshi in 4 Größen

90 cm

40 cm

32 cm

28 cm

70 cm

20 cm

46 cm

18 cm

11 cm

INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT